



HAL
open science

Special issue "Actor/Machines"

Clarisse Bardiot

► **To cite this version:**

Clarisse Bardiot (Dir.). Special issue "Actor/Machines". CECN, 2009, Patch, revue du centre des écritures contemporaines et numériques. hal-02339814

HAL Id: hal-02339814

<https://hal.science/hal-02339814v1>

Submitted on 30 Oct 2019

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

patch

Acteur / Machines

Denis Marleau

Christophe Huysman

N° 10 / OCTOBRE 2009

REVUE DU CENTRE DES ÉCRITURES CONTEMPORAINES ET NUMÉRIQUES
CENTER FOR CONTEMPORARY AND DIGITAL SCRIPT REVIEW

PUBLICITÉ

Vous souhaitez annoncer votre événement ou faire connaître votre entreprise, vos objets, vos produits, dans le prochain numéro de *Patch*, contactez-nous à revuepatch@me.com

ANCIENS NUMÉROS

Les anciens numéros de la revue du CECN sont disponibles sur commande en écrivant à revuepatch@me.com

Au sommaire du numéro précédent : un dossier spécial sur le Bio Art, constitué de nombreuses interviews dont Eduardo Kac, Art Orienté Objet, Critical Art Ensemble, Yann Marussich, une carte blanche à Myriam Gourfink, les portraits de Mylène Benoit et de Kasper T. Toeplitz, un portfolio consacré à Jackie Bablet. Et toujours les rubriques Le point sur..., Histoire et Bio-sphère.

N° 10 / OCTOBRE 2009



En collaboration avec la Maison des arts de Créteil. Un projet co-financé par l'Union Européenne, Interreg IV, le FEDER et la Région Wallonne. Avec le soutien de la Région Nord-Pas-de-Calais, le Ministère de la Communauté Wallonie-Bruxelles, Lille3000, Mons 2015. Partenaires formation : INA, CFPTS, Forem, Pôle Emploi, AFDAS

patch

REVUE DU CENTRE DES ÉCRITURES CONTEMPORAINES ET NUMÉRIQUES
CENTER FOR CONTEMPORARY AND DIGITAL SCRIPT REVIEW

ÉDITO

4

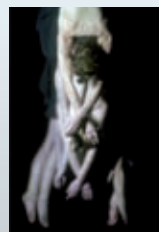
EN BREF

6

CARTE BLANCHE

8

**Denis Marleau
Stéphanie Jasmin**
Une fête pour Boris



43
Kris Verdonck
L'autre personnage
Cyril Thomas



48
Nabaz'mob
Le coup des lapins
Annick Rivoire



51
Transquiquennal
Deus ex Machina
Clarisse Bardiot



LE POINT SUR...

20

**Vers des ordinateurs
interpersonnels**
Thierry Coduys & Frédéric Kaplan



HISTOIRE

24

Merce Cunningham
La danse et l'ordinateur
Clarisse Bardiot

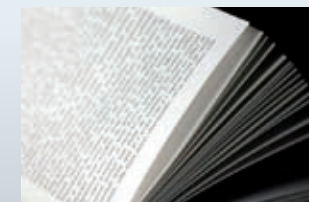
DOSSIER SPÉCIAL

ACTEUR / MACHINES



56

Machinations théâtrales
Clarisse Bardiot



61

À lire



BIOSPHERE

62

Éco-événement
Elsa Thomasson & Bertille Coudeville



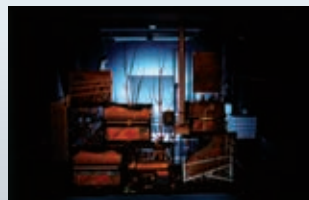
28

Louis-Philippe Demers
Les robots parasites
Cyril Thomas



33

Bill Vorn
La machine n'est pas une marionnette!
Cyril Thomas



38

Heiner Goebbels
Eraritjaritjaka et StifTERS Dinge
Edwige Perrot



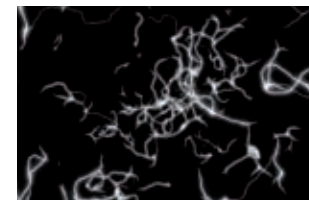
66

Christophe Huysman
Cet homme s'appelle HYC

ENGLISH PART

81

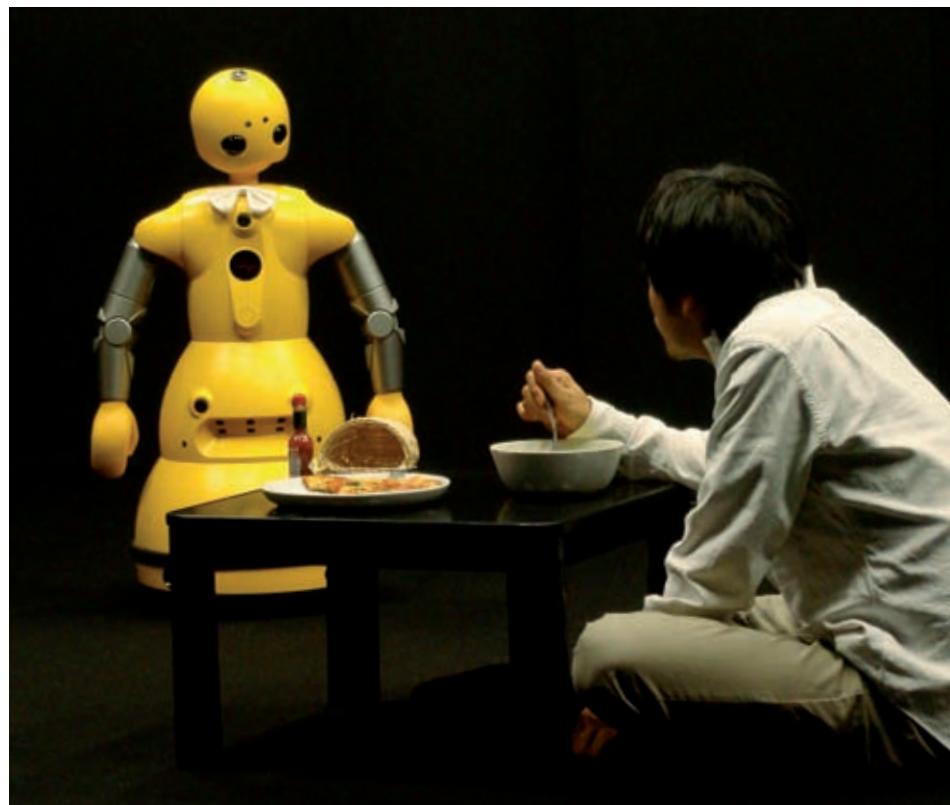
ACTOR / MACHINES
Special Folder



ACTUALITÉS

97

**Formations, Résidences,
Événements**



(Ci-dessus)
Oriza Hirata,
I, Robot, 2009
© Osaka University
& Eager Co.Ltd.

(Ci-contre)
Michael Elmgreen
et Ingar Dragset,
Drama Queens, 2007,
avec un texte de Tim Etchells,
Blu-Ray Video, 41 min 43,
vue de l'exposition
*Romantische Maschinen -
Kinetische Kunst Der
Gegenwart*, au Georg Kolbe
Museum, Berlin, 2009
© Roman Mensing,
courtesy : die Künstler.



Remerciements

Jacques André
Magali Andrier
Catherine Antoine
Jacquie Bablet
Jean-Jacques Birgé
Charlotte Boudal
Pascal Chabot
Daniel Cordova
Mario Del Curto
Louis-Philippe Demers
Mathieu Duplay
Equipe du Georg Kolbe Museum
Dror Feiler
Line Francillon
Pierre Galio
Heiner Goebbels
Bart Grietens
Oriza Hirata
Gérard Hourbette
Christophe Huysman
Stéphanie Jasmin
Ulrich Krieger
Alexandra de Laminin
Lawrence Malstaf
Denis Marleau
Virginie Meunier
Jean Mollard
Lydie Nesvadba
Michèle Noiret
Yuko Ohta
Ousia
Zaven Paré
Béatrice Picon-Vallin
Luc Schaltin
Antoine Schmitt
Carrie Stewart
Kevin Taylor
Kasper T. Toeplitz
Giannina Urmeneta Ottiker
Emmanuel Valette
Monique Vialadieu
Kris Verdonck
Bill Vorn
Maya Wilsens
Yu Yokoyama

Patch, la revue du Centre des
Écritures Contemporaines et Numériques,
n° 10, octobre 2009.

Directeur de la publication
Pascal Keiser

Rédacteur en Chef
Clarisse Bardiot

Coordinateur éditorial
Cyril Thomas

Correctrices
Julie Girard (français) et
Céline Candiard (anglais)

Conception graphique
alt (Bruxelles)

*Chargée de la communication
et relations presse*
Bertille Coudevyille

Traductrice
Madeleine Aktipy

Équipe de rédaction

Madeleine Aktipy,
Jacques André,
Élise Avenet,
Clarisse Bardiot,
Thierry Coduys,
Bertille Coudevyille,
André Julien,
Edwige Perrot,
Annick Rivoire,
Cyril Thomas,
Elsa Thomasson.

Impression
Imprimerie PAG
rue de Birmingham 60-62
1080 Bruxelles

Dépôt légal à parution.
Revue gratuite.
ISSN = 2031-1680

Contact
TechnocITé,
Château Degorge,
rue Henri Degorge, 23,
7301 Hornu, Belgique.
info@cecn.com

Patch, la revue du Centre des
Écritures Contemporaines et Numériques,
est semestrielle. Pour s'abonner ou
recevoir la revue, envoyer un courrier
à revuepatch@me.com

Couverture
Louis-Philippe Demers et Bill Vorn,
No Man's Land, 1996
© Bill Vorn, courtesy des artistes

Édito

Clarisse Bardiot

Le terme « robot » est apparu pour la première fois dans une pièce de théâtre. Inventé par le dramaturge Karel Čapek en 1921 pour sa pièce *R.U.R. (Rossum's Universal Robots)*, ce néologisme s'inspirait du mot tchèque *robota*, « travail, corvée ». La pièce, traduite en anglais en 1923, est une critique de la substitution de l'homme par la machine dans le travail. Elle développe le thème (qui deviendra récurrent) de la révolte des robots et de l'extermination du genre humain.

Des robots amicaux des dessins animés, en passant par les réalisations cinématographiques passées et actuelles, les machines n'ont de cesse de traverser l'imaginaire collectif. De l'angoisse à l'humour débridé, toute une panoplie de sentiments s'entrecroise dès l'évocation de ces machines, qui de plus en plus s'hybrident, s'humanisent et viennent questionner notre rapport au corps.

Dans un texte fondamental pour l'histoire de la robotique, *The Uncanny Valley* (1970), le roboticien japonais Masahiro Mori décrit le paradoxe suivant : plus une créature artificielle nous ressemble, plus le sentiment à son encontre est positif ; pourtant, lorsque cette créature peut quasiment être confondue avec un être humain, l'empathie est remplacée par un sentiment d'angoisse. Dès que nous cheminons sur les pentes de la « vallée de l'inquiétante étrangeté », expression empruntée à Freud, la frayeur s'immisce : alors qu'une créature se fait passer pour un être humain, un comportement anormal, un signe à peine visible nous fait comprendre qu'elle est en fait d'un autre bois. Ce qui est pointé dès les années 70 est toujours d'actualité.

Suite au dernier dossier spécial consacré au bio-art, et aux problématiques que les biotechnologies engagent sur la définition du « vivant », nous souhaitons prolonger cette réflexion et plonger au cœur des relations entre l'acteur et les machines. Machines diverses, protéiformes, au pluriel donc, robots compris... Ayant souvent en arrière plan les figures de la marionnette et de l'automate, acteur et machines, loin de s'opposer, proposent aujourd'hui de nouvelles hybridations et contaminations possibles.

En écho à ce dossier spécial, la Carte blanche a été confiée à Denis Marleau et à Stéphanie Jasmin. A partir des archives et des photographies des répétitions de *Une Fête pour Boris*, ils reviennent sur le processus de création des automates. Par ailleurs, la rubrique *Le point sur...* évoque l'apparition d'une nouvelle famille d'ordinateurs, largement traversée par les questions liées à la robotique. Dans une perspective quasi inversée, le portfolio consacré aux polaroids de Christophe Huysman explore le corps au plus près de ses blessures, de sa chair bouleversée.

Je souhaite remercier tous les artistes qui ont contribué à ce numéro pour la confiance qu'ils nous ont accordée et pour les nombreux documents inédits qu'ils nous ont transmis.



ZAVEN PARÉ, CYBER ART

VSEVOLOD MEYERHOLD ÉCRITS SUR LE THÉÂTRE, TOME II

En 1975 paraissait le tome II des *Écrits sur le théâtre*, du metteur en scène russe Vsevolod Meyerhold (1874-1940). Ce volume étant épuisé, Béatrice Picon-Vallin en publie aujourd'hui une réédition, largement revue et augmentée. La période de ce second tome (1917-1930) permet d'évoquer la collaboration avec Maïakovski, l'élaboration de la biomécanique, la confrontation avec Eisenstein, son élève, ou encore l'intérêt pour les neurosciences de son époque. Offrant de multiples éclairages sur les mises en scène des années 1920, cet ouvrage réunit des textes sur la relation théâtre/cinéma, Meyerhold ayant été non seulement l'un des tout premiers metteurs en scène à projeter des images sur la scène, mais aussi à produire une réflexion sur la nécessaire « cinéfication » du théâtre.

Élise Avenet

Vsevolod Meyerhold, *Écrits sur le théâtre, Tome II*, traduction, préface et notes de Béatrice Picon-Vallin. L'Âge d'Homme, 2009 (édition revue et augmentée).

Ce catalogue retrace une décennie d'imaginaire (1999-2009) en pleine mutation d'un des artistes, Zaven Paré, les plus friands de nouvelles technologies pour concevoir machines, robots et marionnettes à l'aspect parfois très anthropomorphique. Richement illustré et documenté, cet ouvrage met en avant ses productions en lien avec la scène théâtrale. Notamment *Le Véhicule* de 2003, où l'artiste a moulé le visage de l'acteur Dominique Pinon pour réaliser une étrange créature robotique. L'artiste aborde les potentialités d'un autre théâtre, d'une autre écriture scénique. Sous le couvert d'un style parfois très bric-à-brac, Zaven Paré construit pas à pas son propre univers, assemble les fragments et tisse des liens pertinents entre science, sociologie, anthropologie contemporaine et littérature (Beckett, Brecht, Novarina). Ses schémas s'analysent à la fois comme les esquisses d'un bricoleur minutieux, dignes d'un ingénieur, et des croquis de plasticien.

Cyril Thomas

Zaven Paré, *Cyber Art (1999-2009)*, textes de l'artiste et d'Emmanuel Grimaud. Édition Caixa Cultural Apresenta, 2009.

MICHÈLE NOIRET TERRITOIRES INTIMES

Premier ouvrage monographique consacré à la chorégraphe belge Michèle Noiret, cet opus rassemble 20 années de création chorégraphique. Le fil conducteur : les photographies de Sergine Laloux, dont le regard accompagne et retrace au plus juste répétitions et représentations. Des textes de critiques, de théoriciens et d'artistes permettent d'appréhender les différents aspects du parcours de Michèle Noiret : fréquentation assidue de la poésie (via l'œuvre de son père Joseph Noiret) et de la musique contemporaine (notamment son travail avec Stockhausen), précision et exigence de son écriture chorégraphique, alternance entre solo et travail de groupe, lien avec les nouvelles technologies.

Élise Avenet

Pascal Chabot et Sergine Laloux, *Territoires intimes. Michèle Noiret. La danse-cinéma*. Alternatives Théâtrales, 2009.

LA MARIONNETTE ? TRADITIONS, CROISEMENTS, DÉCLOISONNEMENTS

S'inscrivant dans le cadre des Saisons de la marionnette, le numéro de la revue *Théâtre/Public* permet de faire le point sur cet art souvent considéré comme mineur mais qui suscite aujourd'hui un engouement indéniable. De l'évocation des avant-gardes historiques du début du XX^e siècle à l'époque actuelle, les aspects politiques, esthétiques et anthropologiques de la marionnette sont abordés. Se focalisant sur la jeune – et très riche – création française, ce dossier évoque également les questions liées aux technologies numériques, à la robotique, à l'animation et à la manipulation. On y retrouvera en particulier des articles et des interviews consacrés à Denis Marleau, Zaven Paré et Gisèle Vienne.

Clarisse Bardiot

La marionnette? Traditions, croisements, décroissements. *Théâtre/Public* n° 193, 2nd trimestre 2009, dossier conçu et réalisé par Julie Sermon.

DIGITAL PERFORMANCE A HISTORY OF NEW MEDIA IN THEATER, DANCE, PERFORMANCE ART AND INSTALLATION

Cet ouvrage est essentiel à plus d'un titre car Steve Dixon propose une histoire des *digital performances* qui englobe de nombreux champs : cinéma expérimental, robotique, expériences hypertextuelles, webcams, mise en scène d'avatars, intelligence artificielle, etc. En retraçant leurs liens avec les différentes avant-gardes artistiques du XX^e siècle, il propose un autre point d'ancrage. Cet ouvrage synthétise un énorme projet de recherche intitulé *The Digital Performance Archive*, plus connu sous l'abréviation DPA (consultable sur internet). La grande richesse de ce livre ? Sa mise en perspective, grâce à un appareil critique. Si l'ouvrage a toutes les qualités pour devenir une référence, tant du point de vue historique que théorique, l'absence de référence aux travaux de Nicolas Schöffer ou de Jacques Polieri se fait néanmoins sentir. Malgré cela, Steve Dixon réalise un tour de force en proposant une véritable définition des *digital performances* alliant histoire et esthétique.

André Julien

Steve Dixon, avec la collaboration de Barry Smith, *Digital Performance. A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art and Installation*. MIT Press, 2007.

LAWRENCE MALSTAF THE LONG NOW, 1997-2008

Ce catalogue a été publié à l'occasion de l'exposition monographique de Lawrence Malstaf présentée au Festival de Marseille en 2008 et dont on a pu découvrir certaines œuvres à la Ferme du Buisson en 2009. Récipiendaire d'un prix lors d'Ars Electronica 2009 dans la catégorie art interactif, cet artiste flamand élabore des machines dramaturgiques habitées par le spectateur. Publié dans une version trilingue (anglais, français et flamand), l'ouvrage comprend de nombreux documents visuels, dont des croquis préparatoires, ainsi que différents éclairages sur l'œuvre de Malstaf qui permettent de retracer son parcours, de la scénographie (pour des chorégraphes tels que Benoît Lachambre ou Meg Stuart) à l'installation plastique.

Clarisse Bardiot

Lawrence Malstaf, *The Long Now, 1997-2008*. Galerie Fortlaan 17, Gent, 2008.



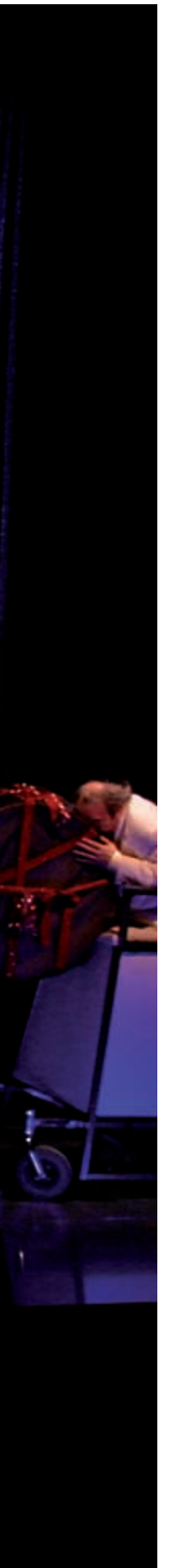
CARTE BLANCHE

DENIS MARLEAU STÉPHANIE JASMIN

Une fête pour Boris

Propos recueillis par
Clarisse Bardiot
Commentaires des images
Stéphanie Jasmin

Une fête pour Boris, fable grinçante et premier texte de Thomas Bernhard, met en scène 15 personnages ayant pour point commun d'être tous culs-de-jatte. La Bonne dame invite pour l'anniversaire de son mari Boris – qu'elle a « choisi » à l'hospice voisin – ses compagnons d'infortune, dont elle est la tyrannique bienfaitrice. Dans la mise en scène de Denis Marleau, présentée lors du Festival d'Avignon en 2009, acteurs (la Bonne dame, Boris et leur servante Johanna) et automates (les 13 infirmes invités) se côtoient. Reprenant la technique de projection vidéo éprouvée dans la mise en scène des *Aveugles* (projections sur des masques réalisés à partir du moule du visage de l'acteur), Denis Marleau et sa collaboratrice Stéphanie Jasmin transforment les invités en un chœur grimaçant. Dotées de corps tronqués, de membres articulés, ces inquiétantes effigies au visage vidéo sont les interprètes d'un rituel carnavalesque.



Patch — *Les aveugles*, en 2002, font figure de point d'orgue dans votre œuvre sur l'utilisation de l'image projetée « en visage », et surtout de sa présence/absence, de son inquiétante étrangeté, autrement dit de sa capacité à faire illusion. Il semblerait qu'avec *Une fête pour Boris* vous preniez une autre direction, davantage tournée vers l'artifice, vers la théâtralité, voie que vous avez par ailleurs explorée dans d'autres œuvres sans « technologie ». Pouvez-vous nous expliquer ce cheminement de l'image-illusion à l'image-artifice? Est-ce lié nécessairement au choix des textes et des auteurs (Maurice Maeterlinck pour *Les aveugles* et Thomas Bernhard pour *Une fête pour Boris*)?

Denis Marleau — Cette recherche sur la vidéo mise au service du personnage se décline depuis une douzaine d'années en plusieurs variations, car elle est toujours conçue et rêvée en écho ou en réponse à un texte et à un imaginaire particulier. Dans le cas précis des *Aveugles*, Maeterlinck pose le problème d'une représentation quasiment impossible avec un chœur de personnages immobilisés dans l'obscurité. Ainsi, il interroge la nature de la présence de ce chœur, sa tangibilité. La représentation du fantôme, de l'esprit ou de l'âme humaine, qui traverse toute l'histoire du théâtre, est au cœur même de la dramaturgie de Maeterlinck. Celui-ci cherche à faire percevoir sur le plateau une présence ambiguë, dans une zone intermédiaire, entre la vie et la mort. *Les aveugles* convoque aussi dans sa dimension statique l'essentiel et l'épure, pour accéder à une expérience collective et individuelle de la perte, du vertige, de la solitude et du questionnement fondamental qu'elle met en place. Avec Bernhard, l'expérience est tout autre, à l'opposé. Elle se vit dans l'exagération et la déformation. Si dans *Les aveugles*, le handicap est la métaphore de la fragilité humaine, de son incomplétude et de son incompréhension des mystères du monde, il est chez Bernhard source d'humiliation, de rires, de grossièreté et d'un désir permanent de suicide. Comme Maeterlinck, Bernhard met en scène un chœur d'infirmes qui vont prendre la parole pour interroger leur condition diminuée. Cependant, leurs rêves et leur rapport à la mort s'inscrivent dans un tout autre registre, décadent et risible. Les 13 culs-de-jatte se gavent, boivent, ricanent, protestent et chantent à tue-tête. L'auteur dépeint cette humanité amputée par la voie du grotesque. Le handicap devient alors un artifice théâtral qui œuvre en contrepoint des costumes (de reine, des chapeaux, des gants), du masque (de cochon) et du travestissement.

Si les mannequins gagnaient un peu en apparence humaine, il fallait à l'inverse que les humains se marionnettisent.

Stéphanie Jasmin — Outre les pistes lancées par le texte lui-même et son rapport à la théâtralité, il nous importait de faire ressentir la relation à l'enfance, cette innocence perdue de la Bonne dame. Par exemple, que celle-ci ait fabriqué et inventé dans son immense solitude et sa misanthropie cet univers clos avec des mannequins-automates qu'elle ressort lorsqu'elle veut jouer, comme une petite fille sort ses poupées de son placard. D'où l'artisanat et l'artificialité délibérée et assumée de ceux-ci. Là où la représentation des *Aveugles* développait une ambiguïté quant à la présence réelle de l'humain, où l'illusion était la base même de l'expérience, dans *Une fête pour Boris* ce sont des poupées à l'échelle humaine qui s'animent, auxquelles on donne vie.

Le point de départ commun à ces deux œuvres se retrouve dans votre première utilisation de l'image au théâtre. Dans *Les trois derniers jours de Fernando Pessoa* (1997), des visages projetés sur un masque permettent d'incarner les identités multiples du poète. Quelle a été l'importance de cette première expérimentation pour les travaux qui vont suivre jusqu'à *Une fête pour Boris*?

D. M. — Ma première source d'inspiration provient des installations de l'artiste américain Tony Oursler que j'ai découvertes au CAPC, Musée d'Art contemporain de Bordeaux, au milieu des années 1990. Tony Oursler projette des images de visages parlant sur des objets, comme des oreillers ou des ballons. J'ai eu envie d'intégrer à la scène cette technique de projection vidéo lorsque je travaillais sur l'adaptation du récit d'Antonio Tabucchi, *Les trois derniers jours de Fernando Pessoa*. La représentation du double m'a toujours beaucoup intéressé. Dès mes premiers spectacles sur les avant-gardes dada ou sur des textes de Samuel Beckett jusqu'aux personnages que j'ai dupliqués dans *Maîtres anciens*, c'est une dimension, pour ne pas dire une obsession, qu'on retrouve dans tout mon parcours de mise en scène. Dans le récit de *Tabucchi*, Pessoa reçoit sur son lit de mort cinq de ses principaux hétéronymes et dialogue avec ceux-ci, donc avec lui-même. C'est là qu'entraît en scène un autre acteur qui portait un masque, immobile pour recevoir l'image. Il y avait aussi des

effigies qui fonctionnaient avec une rétroprojection du visage, toujours à l'image de l'acteur sur scène interprétant Pessoa. Cette vision première reste le point de départ qui a orienté la recherche de solutions techniques et surtout l'invention de nouvelles méthodologies dans le travail de répétition et d'interprétation. Par exemple, la nécessité de tourner à l'avance les répliques de chaque hétéronyme ou de Pessoa lui-même, puisque nous inversons parfois la présence réelle et la vidéo du personnage. Autre exemple: la difficulté pour l'acteur Paul Savoie de vivre une relation de jeu avec une effigie ou un partenaire aveugle portant le masque de son visage, et qui de son angle de vue latéral sur le plateau n'avait rien à voir avec ce que percevait dans la salle le public de façon frontale et à distance. Tous ces éléments modifiaient sensiblement le déroulement des répétitions. La place de la technique était aussi prépondérante que celle de l'acteur. Nous étions avec notre équipe son-vidéo (Pierre Laniel, Nancy Tobin et Yves Labelle) au début de cette démarche, et plusieurs contraintes venaient en limiter la portée. Notamment la fragilité de la projection fixe sur un masque porté par un acteur qui ne devait absolument pas bouger pour éviter que le visage ne se transforme en une toile de Francis Bacon. Le masque était alors plat, ce qui déformait les traits de la figure. Cependant l'expérience était déjà assez fascinante, troublante, et le spectacle avait marqué les esprits. Par la suite, j'ai continué de développer quelque peu dans *Urfaust, tragédie subjective* (1999) l'interaction de la vidéo avec des acteurs sur scène par le biais d'une statuaire animée: l'esprit de la terre, le barbet, la mater dolorosa. Et un peu plus tard, il y a eu *Les aveugles* (2002), suivi de deux autres « fantasmagories » (2004), *Dors mon petit enfant* de Jon Fosse, et *Comédie* de Beckett, qui fonctionnaient sans la présence physique de l'acteur. Durant tout ce temps, les techniques de projection et de fabrication se sont raffinées: les masques et têtes de la sculptrice Claude Rodrigue ont gagné en réalisme, le contrôle de la lumière résiduelle des projecteurs n'était plus un problème et la qualité du son des voix et de leur diffusion n'a pas cessé de progresser. Finalement, pour *Une fête pour Boris*, après ces expériences radicales qu'ont été les fantasmagories, j'ai eu envie d'utiliser cette technique vidéo, qui fait partie maintenant de mon coffre à outils, de façon plus libre, comme si elle s'inscrivait dans une rhétorique plus large de la représentation.

Comment avez-vous travaillé pour élaborer le chœur des automates dans *Une fête pour Boris*? Quelles ont été les principales pistes de réflexion et étapes du processus? Comment avez-vous chorégraphié les mouvements des infirmes?

D. M. — Des contraintes d'espace scénique nous ont amenés très tôt à imaginer la condensation, le petit attroupement, plutôt que le long banquet linéaire traditionnel. L'obsession des infirmes pour les lits trop courts attribués par l'hospice, qu'ils désignent comme des caisses, nous ont inspiré des boîtes montées sur un dispositif muni de quelques roues aléatoirement placées, effectives ou non. Des caisses qui font allusion autant aux cercueils qu'aux boîtes de rangement pour les poupées. Le fait que les 13 culs-de-jatte soient interdépendants, « pris ensemble », qu'ils se déplacent d'un seul tenant, accentuait cette impuissance fondamentale.

S. J. — Cette interdépendance est maintes fois sous-entendue dans le texte, par exemple dans cette réplique d'un des culs-de-jatte sur l'hypothèse du suicide: « *Si c'était le cas il faudrait le faire en commun tous ensemble en un seul instant.* » Leur arrivée se produit comme un tableau qui s'avance; une petite foule approche en un seul mouvement automatisé. Ainsi nous faisons l'économie d'infirmiers pour pousser chaque chaise roulante à l'entrée et à la sortie des convives. Quant à leur apparence, nous souhaitions qu'ils soient tous interprétés par le même acteur, Guy Pion, qui joue Boris sur scène après avoir été la Johanna du premier tableau. Une sorte de mise en abîme de l'acteur, qui peut jouer plusieurs rôles simultanément, transformé par le maquillage d'Angelo Barsetti, les perruques, les chapeaux, et dupliqué par la vidéo et les mannequins. C'est aussi une mise en abîme du personnage, car la Bonne dame est seule avec un « autre » qui est à la fois Johanna, Boris et tous les invités. Sur scène ils ne sont que deux, avec une variation d'une Johanna à plus grande échelle (jouée par Sébastien Dodge) et une Johanna en miniature, une poupée dans les bras de la Bonne dame pendant la fête. Quant à la gestuelle, les articulations des bras et des mains des automates, reliées à de petits moteurs, devaient être installées avant de fabriquer la « chair » ou les corps des personnages. Il a donc fallu déterminer très tôt chacun de leur geste et trouver leur position. La programmation de la séquence de cette gestuelle est intervenue plus tard dans le processus, pratiquement à la toute fin. Nous avons conçu des gestes spécifiques pour chacun des infirmes, ainsi que des gestes identiques, comme le doigt levé ou la main qui tape sur la table, afin de créer des mouvements collectifs, une sorte de rumeur chorale. Le mode de programmation et la spécificité des petits moteurs permettaient des modulations de vitesse et de légères variations au sein d'un même mouvement. Il n'y a aucune modélisation informatique 3D,

c'est une programmation plus proche d'une trame rythmique, issue d'un logiciel anglais d'automatisation un peu dépassé qu'a déniché Francis Laporte, notre directeur technique. Le côté brut, la maladresse risible que confère aux personnages cette façon mécaniste et finalement assez artisanale de les animer correspondait à l'image de poupées qui bougent, d'automates « patentés », que nous souhaitions donner à ces personnages.

Devant le chœur des infirmes sur leurs bancs, on ne peut s'empêcher de penser à *La classe morte* de Tadeusz Kantor. Était-ce pour vous une référence importante, y compris d'un point de vue plastique ?

D. M. — J'ai vu *La classe morte* au moins trois fois. Kantor reste l'une de mes sources les plus profondes, les plus intérieures et inatteignables, une influence consciente ou non de mon approche du théâtre. Je n'y ai pas pensé au début, mais en voyant apparaître peu à peu ce chœur d'automates dans leurs petites boîtes, tout est devenu limpide. Il y avait des traces tangibles de cette fascination pour Kantor. Et ce constat m'a permis de mieux percevoir l'aspect funèbre de ce banquet, de l'aborder comme une sorte de rituel festif et macabre que la Bonne dame « met en scène » pour exorciser sa propre pulsion de mort qu'elle évite de nommer tout au long de la pièce. Une mort bruyante et ultime chez Boris, miroir monstrueux d'elle-même, qui d'une certaine façon la délivre de sa pulsion morbide et qui provoque le rire, un rire libérateur et triomphal autant que celui de la folie.

La logorrhée de la Bonne dame et tous les jeux de scène extrêmement précis qui l'accompagnent transforment quasiment le jeu de Christiane Pasquier en machine, comme si elle cherchait à battre les automates sur leur propre terrain. Comment s'est passé le travail de répétition avec la comédienne pour cette séquence du banquet ?

D. M. — Dans les notes de jeu sur la Bonne dame, nous évoquions souvent la contamination. Si les mannequins gagnaient un peu d'apparence humaine, il fallait à l'inverse que les humains se « marionnettisent » un peu, rapprochant ainsi ces deux conditions d'existence entre elles. D'une certaine façon, Bernhard instrumentalise l'acteur, le contraignant à cette parole déferlante, superposée à une série d'actions répétitives comme l'essayage ininterrompu de chapeaux et de gants de la première scène. Il convoque donc la virtuosité de l'acteur dans les modulations, les contrastes et les changements de rythme, comme un compositeur avec un instrumentiste. Il avait lui-même écrit dans un premier essai dramatique (*Der Berg*) pour des marionnettes « à l'apparence d'humains ou d'humains à l'apparence de marionnettes ».

Les masques et marionnettes reviennent régulièrement dans ses pièces ultérieures.

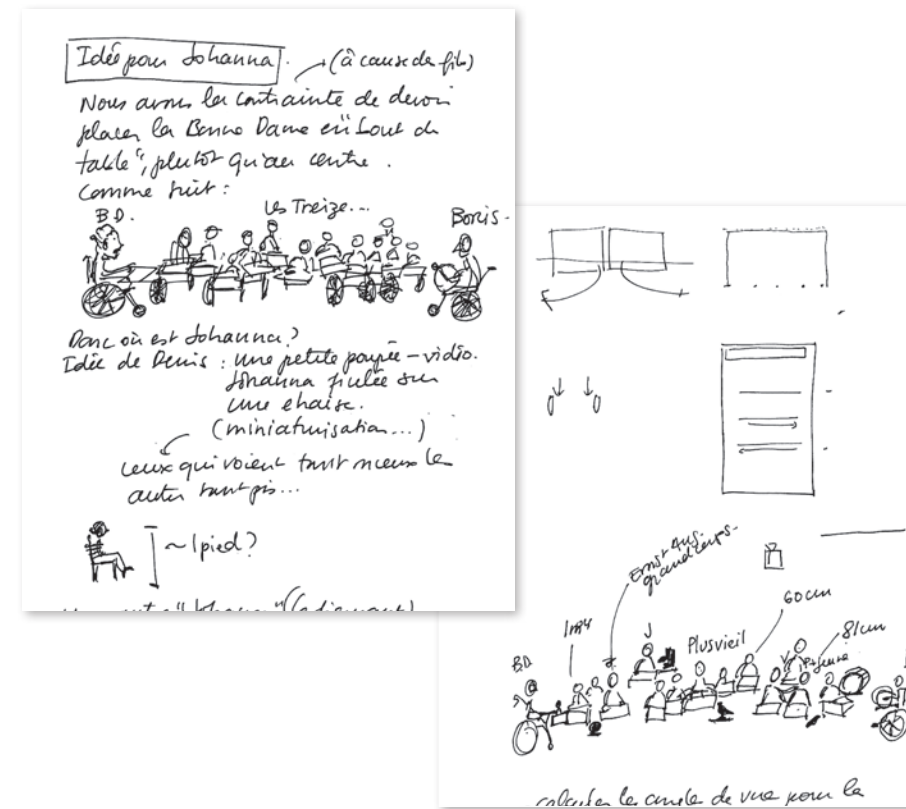
S. J. — Pour Christiane Pasquier, c'était vertigineux : les répétitions du troisième tableau se sont déroulées très tard dans le processus, quelques semaines, voire quelques jours avant la première à Montréal. Avant de répéter avec elle, le dispositif devait être physiquement achevé ainsi que le montage vidéo de chacune des trames du chœur des culs-de-jatte. Ce montage devait rester ouvert jusqu'à la fin pour s'ajuster avec la partition de la Bonne dame jouée *live* et donc sujette à des changements de rythmes aussi infimes soient-ils. Il y a donc eu des compromis à faire entre une correction possible du rythme du montage et la capacité de l'actrice à s'y insérer. Progressivement, le rythme global s'est précisé et fixé. Pendant la conduite de la représentation, le montage vidéo est divisé en six parties, de sorte à pouvoir « geler » si besoin l'image du chœur durant quelques secondes, en fonction du rythme de la comédienne. Ce paramètre permet de se coordonner avec la conduite des mouvements automatisés des mannequins, gérée simultanément par une autre régie.

D. M. — Le vertige réside surtout chez l'actrice qui peut se perdre facilement dans un tel maelstrom de mots ; face au blanc possible en représentation, une machine peut difficilement rattraper son partenaire humain...

Des images d'archives en noir et blanc offrent un prologue et des respirations discrètes, légèrement mélancoliques.

S. J. — Ce sont des images de films 8 mm des années 1930 et 1940, qui proviennent de ma famille, tournées par mon arrière grand-père. Elles apportent une sorte de profondeur de champ mélancolique d'un temps de bonheur révolu. Du temps de l'insouciance de la Bonne dame, lorsqu'elle voyageait partout dans le monde, avant cet accident où elle a perdu ses deux jambes, avant de cultiver l'amertume et de ressasser des pensées de haine, de dépit et de sarcasme.

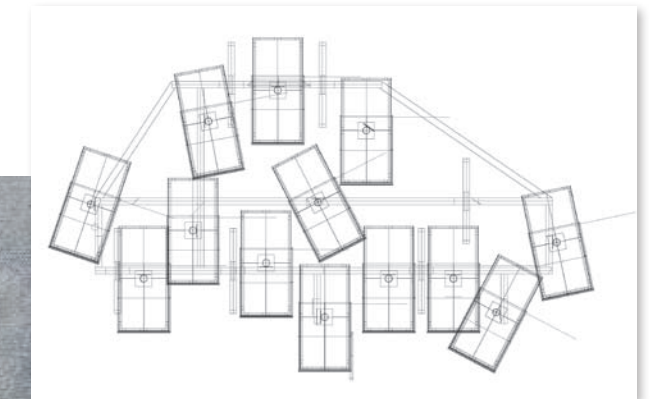
D. M. — Ces images donnent une certaine profondeur de champ historique. Elles s'appuient sur le sens politique que Bernhard évoque en creux, que ce soit dans la métaphore de cette pièce ou dans le double sens des mots qu'il utilise en allemand. Ces films de famille datent du temps de l'innocence d'un pays avant qu'il ne rejoigne l'Allemagne nazie, cette Autriche amputée qui ne cessera par la suite de se victimiser dans le déni de sa complicité, de sa collaboration, tout en continuant à frayer avec les fantômes du passé. Nous souhaitions que cette allusion politique, difficile à faire percevoir sur scène, à la fois par les limites de la traduction française et par notre éloignement spatio-temporel, puisse circuler, émaner délicatement, furtivement, comme des ombres et des lueurs.



1

- 1 Esquisses extraites du cahier de notes de Stéphanie Jasmin.
- 2 Maquette des 13 invités culs-de-jatte. Briser le banquet linéaire en petites unités individuelles juxtaposées, tassées, accumulées. Être seul et ensemble à la fois. Petite humanité désordonnée, dysfonctionnelle et néanmoins rassemblée. Lors d'une rencontre avec le public, une jeune fille a fait remarquer qu'elle se mirait dans cette contrainte, être assise les uns sur les autres, ne sachant que faire avec ses jambes...
- 3 Plan de base des positions des automates, avec leur appellation et leurs gestes pour orchestrer leurs interventions.

2



3



4



7

- 4 Vues du plan en 3D des automates, afin de vérifier les proportions et les angles de vue.
- 5 Studio de tournage et d'enregistrement à la Laiterie, notre atelier à Montréal. Avant de commencer le tournage de chaque trame individuelle, il faut enregistrer l'intégralité du texte en une seule bande témoin pour que l'acteur puisse réagir et entendre les autres personnages, pour qu'il puisse s'inscrire dans les moments collectifs du chœur.
- 6 Tournage de l'un des 13 personnages. L'acteur (Guy Pion) en attente pendant les réglages du son. De l'enregistrement à la diffusion, l'enjeu est de se rapprocher le plus possible de la voix humaine sur la scène.
- 7 La figure humaine, même aveugle et silencieuse, est si étrangement présente.
- 8 Aussitôt fabriquées, les têtes des personnages sont accessibles en atelier, avec ou sans corps, afin que chaque concepteur puisse vérifier et expérimenter des solutions tant au niveau sonore, mécanique, que de la projection, du maquillage, de la coiffure et des costumes.
- 9 Le masque aveugle retrouve son visage. Les proportions de l'image peuvent être vérifiées pendant les essais de maquillage en prévision du tournage. Essai de diffusion de la voix par un petit haut-parleur inséré dans le torse qui ne s'est pas avéré concluant. Une autre solution a été trouvée par la suite, qui a permis de spatialiser la voix avec une texture beaucoup plus riche et plus proche de la voix amplifiée des acteurs sur scène.



5



6



8



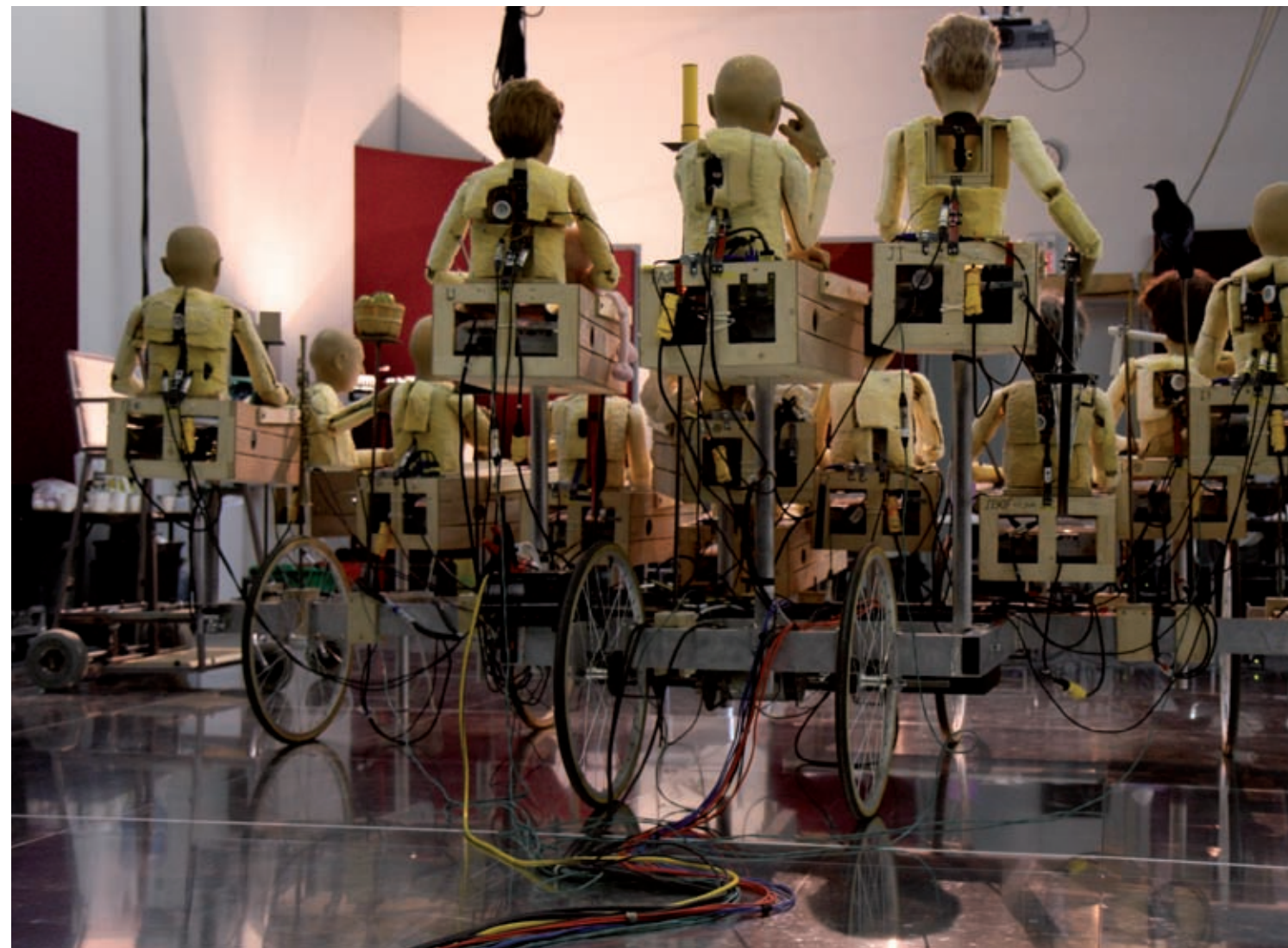
9



10



11



13

10 Test de nourriture. Les personnages se gavent. Comment les images peuvent-elles « manger » et ainsi apparaître un peu moins lisses, un peu plus sales.

11 Le clair-obscur rappelle les visages lumineux et plus intériorisés des *Aveugles*. La tête et le corps sont encore dans l'ombre.

12 Entrée en salle de répétition. Un cul-de-jatte en attente de quelque chose ou de rien. Il est encore accessoire.

13 L'envers du décor. La « patente » comme on l'appelait. Des culs-de-jatte sous perfusion qui traînent leurs fils de marionnettes derrière eux.

14 L'univers de la Bonne dame conçu comme un monde clos, une sorte de théâtre personnel. Le rideau en cote de maille s'ouvre non pas sur une fenêtre mais sur un mur de métal. Derrière, les invités de la fête attendent patiemment.



12



14



15

- 15 Le chœur des 13 culs-de-jatte en représentation dans le troisième et dernier tableau de la pièce. Les visages, tous identiques, sont différenciés et individualisés grâce à différents maquillages qui respectent les caractéristiques assez générales indiquées par Bernhard (jeune, plus jeune, vieux, plus vieux) et évoquent les obsessions et les motifs récurrents de chaque infirme.
- 16 En bas au centre, le plus vieil infirme, celui qui intervient le plus souvent, parfois avec de longs monologues. C'était le personnage structurant lors du tournage. Nous l'avons filmé quatre fois, en fonction de l'évolution de l'interprétation lors des répétitions.
- 17 Denis Marleau et Johanna en version poupée sans sa perruque. Les traits de celle-ci sont dessinés à l'image de Guy Pion jouant lui-même Johanna dans le premier tableau. Au début, elle devait être animée par la vidéo puis Denis Marleau a préféré qu'elle soit figée en vraie poupée, manipulée comme une petite marionnette par la Bonne dame.

16



17

Fondateur de la compagnie de création Ubu à Montréal en 1982, Denis Marleau se fait d'abord connaître par ses spectacles-collages conçus à partir de textes dadaïstes, merz et oulipiens. Une mise en cause des approches psychologiques et réalistes du personnage et de la scène anime alors sa pratique. Au début des années 1990, sa démarche théâtrale prend une nouvelle dimension avec de grandes formes scéniques (*Les Ubs*, *Roberto Zucco*, *Woyzeck* et *Maitres anciens*) pour la plupart créées au Festival de théâtre des Amériques. Il se consacre parallèlement aux écritures d'aujourd'hui, celles de Normand Charette et de José Pliya, Gaétan Soucy, Antonio Tabbuchi et Jon Fosse, tout en abordant des auteurs du grand répertoire, Wedekind, Lessing, Goethe, Beckett, Tchekhov, Shakespeare. En résidence de création au musée d'Art contemporain de Montréal en 2001-2002, il conçoit et réalise une première fantasmagorie technologique, *Les aveugles* de Maeterlinck, qui connaît un succès international. De 2000 à 2007, il est directeur artistique du Théâtre français au Centre national des Arts à Ottawa. En 2010, de retour à Montréal il sera avec sa compagnie UBU artiste associé à l'Usine C..

Après avoir achevé sa formation en histoire de l'art et en cinéma, Stéphanie Jasmin est depuis 2000 conseillère dramaturgique et artistique de toutes les créations d'Ubu. Elle conçoit les intégrations vidéoscéniques des spectacles de la compagnie (*Le moine noir*, *Othello*, *Les reines*, *Ce qui meurt en dernier*, *Le complexe de Thénardier*). En 2005, elle met en scène *Ombres*, sa première pièce, à l'Espace libre de Montréal. En juin 2007, elle signe avec Denis Marleau la mise en scène de l'opéra *Le château de Barbe-Bleue* de Béla Bartók. Depuis quelques années, elle travaille également à Montréal comme dramaturge pour des chorégraphes indépendants. Elle est l'auteur d'un portrait, *Michel Goulet sculpteur*, publié aux Éditions Varia en 2007.

Mise en scène
Denis Marleau
Texte
Thomas Bernhard
Traduction
Claude Porcell
Conception, vidéo et scénographie
Stéphanie Jasmin, Denis Marleau
Diffusion et montage vidéo
Pierre Laniel
Musiques
Nicolas Bernier, Jérôme Minière
Son
Nancy Tobin
Éclairages
Marc Parent
Mannequins, masque et poupée
Claude Rodrigue
Costumes
Isabelle Larivière
Maquillages et coiffures
Angelo Barsetti
Automatisation
Christian Hamel
Assistant décor et accessoires
Stéphane Longpré
Assistant aux costumes
Angelo Barsetti
Assistant metteur en scène
Martin Émond
Directeur technique
Francis Laporte
Régie son
Julien Éclancher
Régie lumière vidéo
François Roy
Stagiaire à la mise en scène
Florent Siaud
Coupeurs
Julio Mejia, Charles Licha,
Anne-Marie Veevaete
Réalisation perruques
Rachel Tremblay
Assistante aux perruques
Chantal McLean
Consultants en langue allemande
Marie-Elisabeth Morf, Louis Bouchard
Réalisation décor
Ateliers Boscus, avec Sébastien Dodge,
Christiane Pasquier, Guy Pion

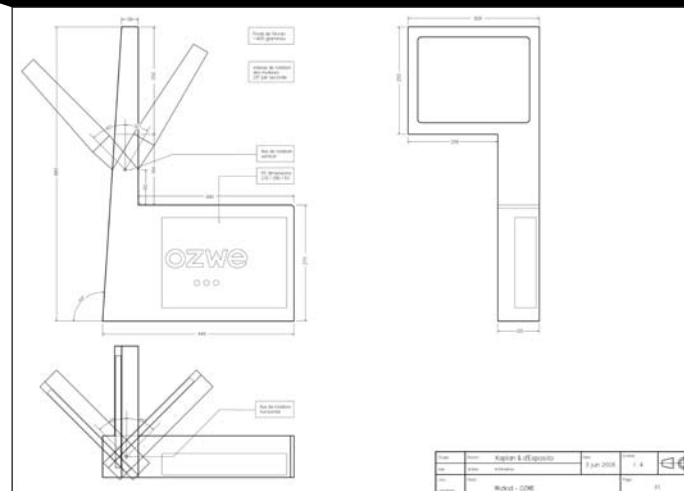
Texte en version française édité
chez L'Arche Éditeur

Spectacle créé le 21 mai 2009 à Montréal
au festival Transamériques (Québec)

Production Ubu
Coproduction Festival d'Avignon,
festival Transamériques (Montréal),
Usine c (Montréal),
Le Manège-mons/centre dramatique/CBCN (Mons),
Maison de la culture d'Amiens,
Espace Jean Legendre Théâtre de Compiègne
et Cankarjev Dom (Ljubljana)

Avec le soutien exceptionnel du
ministère de la Culture, des Communications
et de la Condition féminine du Québec,
du Conseil des arts et des lettres du Québec,
du Conseil des arts de Montréal-échanges
culturels et du Conseil des arts du Canada

Images de la Carte blanche: © Stéphanie Jasmin



Frédéric Kaplan,
présentation du QBI,
2009 © OZWE, courtesy
Frédéric Kaplan.

Frédéric Kaplan,
schéma explicatif du QBI,
2009 © OZWE, courtesy
Frédéric Kaplan.

VERS DES ORDINATEURS INTERPERSONNELS: L'EXEMPLE DE QBI

Une conversation
entre Thierry Coduys et
Frédéric Kaplan

Thierry Coduys, consultant en art et technologies numériques, a interrogé Frédéric Kaplan, ingénieur et docteur en intelligence artificielle, sur son expérience dans le domaine de la robotique. Outre ses recherches pendant une dizaine d'années au laboratoire Sony CSL à Paris, ce dernier vient de mettre au point QBI, un hybride de type nouveau, entre l'ordinateur et le robot. Depuis 1921 – date où ils trouvèrent leur nom dans la pièce de théâtre *RUR* de Karel Čapek – les robots n'ont pas cessé de nous fasciner et de se tenir à... distance. Serions-nous en train de partir à leur rencontre ?

Thierry Coduys — Où en est la robotique contemporaine ?

Frédéric Kaplan — J'ai travaillé une dizaine d'années sur des robots de loisir au sein de Sony CSL pour développer de nouvelles technologies d'interaction homme-machine et des systèmes d'apprentissage. Je suis persuadé que les machines deviennent de plus en plus intéressantes au fur et à mesure que nous interagissons avec elles. Le plus grand défi à relever réside dans l'arrivée des robots dans notre quotidien. Malgré les articles plutôt récurrents sur ce sujet, ils ne sont toujours pas là.

Une question importante se pose : quelle sera l'apparence de ces robots ? Découleront-ils des univers liés à la science-fiction ou au contraire prendront-ils une nouvelle forme, qu'il faut dès aujourd'hui commencer à explorer (et à inventer) ? Ces dix dernières années, nous avons vu apparaître essentiellement des robots issus de la science-fiction, ce qui est vrai même pour Aibo de Sony, malgré son design si particulier. Dans un article intrigant¹, Bruce Sterling, auteur de science-fiction et initiateur du cyberpunk avec William Gibson, constate à juste titre que dans les romans de science-fiction, on ne se préoccupe pas de l'utilisateur, ni même de savoir si les objets imaginés seront à l'avenir assez captivants et convaincants pour faire partie de notre environnement quotidien. À mon avis, continuer à s'inspirer de cet univers est problématique. Depuis cinq ou six ans, je suis parti d'un autre postulat : robotiser un certain nombre d'objets de notre quotidien ou en inventer d'autres qui utilisent des technologies robotiques. Tous seront capables d'interactions physiques à distance sans posséder forcément de caractéristiques anthropomorphiques. L'enjeu essentiel réside alors dans un rapprochement entre l'informatique et le monde physique dans toute sa complexité, ce qui permettra l'émergence de nouveaux usages auxquels l'ordinateur n'est pas encore destiné. Des interfaces nettement plus intégrées à notre quotidien, qui s'activent debout, seul, à plusieurs voire lors d'interactions entre amis vont apparaître. En effet, les ordinateurs ont été inventés pour effectuer des tâches solitaires qui demandent de la concentration. Or depuis une dizaine d'années, nous nous servons de ces machines pour réaliser des opérations qui ne relèvent plus de ce caractère originel : nous communiquons entre amis, nous écoutons de la musique, etc. Toutes ces activités, bien que légères, nous aimerions les réaliser plus rapidement, mais l'ordinateur personnel est très contraignant (démarrage trop long, obligation d'être devant l'écran, etc.). Il n'est pas adapté à ces activités : il faut fabriquer des ordinateurs interpersonnels.

¹ «Design Fiction», in *Interactions*, mai/juin 2009.
<http://interactions.acm.org/content/?p=1244>

La tendance va vers des robots de service de plus en plus nombreux. Pensez-vous que nous nous dirigeons aussi vers des objets quotidiens augmentés, de plus en plus miniaturisés, qui offrent des capacités embarquées multipliées?

L'innovation va plutôt vers la création d'interfaces connectées à un ordinateur géant mondial, l'internet. Nous sommes en train de vivre la fin de l'ordinateur personnel, qui constitue une étape un peu excentrique liée au fait que la vitesse des processeurs a évolué plus vite que celle des réseaux pendant une trentaine d'années. Ce retard va bientôt être rattrapé et très prochainement, des interfaces personnelles assez proches des ordinateurs nous accompagneront dans nos déplacements. Des interfaces plus petites, telles que l'iPhone, mais conçues différemment, apparaîtront, tandis que d'autres, sociales, se développeront. Nous interagirons à plusieurs, de manière plus rapide et à distance, comme dans une conversation. C'est là que les robots font leur entrée. Ils doivent être envisagés comme une interface vers des services externes, ce que nous nommons le *cloud computing* mais que je préfère appeler l'ordinateur planétaire. En somme, les interfaces et les robots s'adapteront aux contextes particuliers. Les robots sur lesquels nous travaillons à Lausanne doivent comprendre « qui est là? », « qui interagit avec qui? », « comment? ». Il n'y a aucune raison de les cantonner à des formes humanoïdes ou animales.

Le succès fulgurant de la console Wii de Nintendo, grâce à son rapport gestuel, nous sort peut-être des actions solitaires dont il était question tout à l'heure. Parlons de votre dernier projet, QB1. Ce dispositif se présente comme un bras articulé surmonté d'un écran. Il ne possède ni clavier ni souris, mais repère l'utilisateur dans la pièce, oriente son écran vers lui et interprète ses gestes pour répondre à ses souhaits. QB1 est doté d'une caméra infrarouge pulsé, qui lui permet d'avoir une vision en trois dimensions de la scène. Pour le moment, vous avez seulement développé une application qui ressemble à un jukebox, mais d'autres paraissent envisageables si elles demeurent liées à un échange dans un but précis comme par exemple jouer, donner des recettes de cuisine, diffuser des films. Comment ne pas penser au spectacle vivant et aux possibilités dans ce domaine?

QB1 reconnaît l'utilisateur, même lorsqu'il est à trois mètres de distance. Il est représenté sur l'écran par une forme qui évolue en fonction de ses mouvements. QB1 ne propose pas le même type d'information à l'utilisateur selon qu'il est proche ou éloigné de l'écran. Certains éléments de l'interface ne s'affichent que lorsque l'utilisateur

se trouve à proximité de QB1. Ce sont les débuts d'une révolution: en supprimant la télécommande, ou le joystick, nous jouons maintenant avec notre propre corps dans l'espace. L'écran est réduit au strict minimum. L'utilisateur et l'interface sont dans le même monde physique. Avec QB1, nous conservons l'essentiel de ce que nous trouvions intéressant dans les interactions avec la robotique. L'idée était d'intégrer cette dernière dans quelque chose de « non anthropomorphe », tout en fabriquant un nouveau type d'interface. En somme d'aller plus loin que la Wii, qui ne reste qu'une télécommande « intelligente ».

Le plus grand défi à relever réside dans l'arrivée des robots dans notre quotidien. Malgré les articles plutôt récurrents sur ce sujet, ils ne sont toujours pas là.

Quel est le rôle assigné au design dans votre projet?

Le design est essentiel. Je collabore avec Martino d'Esposito depuis plusieurs années. Celui-ci propose un langage formel pour rendre compte à la fois de la mobilité et de la fixité. Au départ, nous voulions arriver à un objet qui possède un caractère double, à la fois monolithique et mobile. Nous avons travaillé sur un textile (au lieu d'une coque en plastique), d'apparence rigide lorsque QB1 est immobile, mais qui s'anime lorsqu'il bouge. Nous avons rapidement réalisé un premier prototype pour le confronter à des utilisateurs. Les retours ont été très variés: des personnes à mobilité réduite, qui s'en servent de façon magnifique en découvrant un nouveau rapport à leur corps, des danseurs et des musiciens, qui aimeraient inclure QB1 dans leurs performances scéniques...

Nous travaillons actuellement avec un musicien de jazz qui expérimente depuis longtemps les instruments augmentés en se servant de contrôleurs physiques avec l'idée que chaque instrument impose une contrainte du corps dans l'espace: par exemple, le trombone impose un certain type d'interaction. Nous pouvons aussi envisager d'attribuer au trombone un autre son. Il y a, du coup, des difficultés intéressantes avec des contraintes de vitesse: pour que les deux sons semblent avoir été émis simultanément, il faut obtenir des temps de réponse inférieurs à dix millisecondes. C'est passionnant et nous sommes très ouverts à ce type de collaboration qui nous offre de

belles rencontres entre l'art du mouvement, les arts de la scène et un objet qui, contrairement à la plupart des objets informatiques, possède sa propre mobilité. Grâce à ce système, nous pouvons proposer une autre forme de présence ou de rapport scénique.

Dans le domaine des arts de la scène, cela fait plusieurs années que des performeurs s'équipent de capteurs, qu'ils se servent d'interfaces embarquées et de systèmes de corrélation de plus en plus rapides et précis. Sont utilisés également d'autres techniques davantage tournées vers l'optique, qui donnent aujourd'hui de très bons résultats, et des capteurs physiologiques. Dans ce contexte, la dimension robotique et dramaturgique de l'écran mobile de QB1 pourrait lui offrir une place importante dans le spectacle vivant, notamment en ce qui concerne la mise en scène de la relation homme-machine. Qu'en est-il des performances de QB1 par rapport à ces technologies?

Je suis parfois étonné par le degré de précision des capteurs que réclament les performeurs. De notre côté, le problème est plutôt lié à la vitesse des processeurs. À ce stade, je ne sais pas encore si nous arriverons aux vitesses requises. Nous sommes déjà très rapides.

Des interfaces nettement plus intégrées à notre quotidien, qui s'activent debout, seul, à plusieurs voire lors d'interactions entre amis vont apparaître.

Au lieu d'installer une série de capteurs sur les danseurs ou sur la scène (où le performeur agit avec un système essentiellement invisible qui donne ensuite des *feedbacks*), nous élaborons un système interpersonnel entre une personne et une machine. Dès que la machine s'active sur scène et qu'elle réagit, nous sommes plus proches d'une danse: si vous êtes trop rapide, elle va vous perdre et vous chercher, comme si vous aviez une personne trop lente en face de vous. Et donc plutôt que de dire « il faut que ce soit plus rapide, etc. », il me semble qu'il y a ce rapport, cette négociation visible avec la machine qu'il ne faut pas manquer. Bien sûr, je ne suis que spectateur: il faut proposer avec humilité et voir comment les artistes veulent s'en emparer.

Je voudrais juste revenir sur le fait que quand QB1 se tourne et zoome vers nous, nous le percevons de manière bien physique. Il y a ainsi un effet psychologique fort; il tourne la tête vers nous: « je vous parle à vous, mon attention est portée vers vous ». Reste à savoir si l'interaction doit avoir lieu avec le public ou bien avec les performeurs. Tout cela reste ouvert.

L'élément de direction de regard, aussi minimal soit-il, est en effet fondamental et ouvre de nombreuses perspectives! Si nous montrons la pertinence de ces ordinateurs interpersonnels sur scène, nous les amènerons sans doute dans les maisons. D'une certaine manière, c'est aussi une scène. La boucle par le théâtre est, me semble-t-il, une boucle de pertinence essentielle.

La dimension économique est également importante: comment faire des projets passionnants sans se retrouver ruiné. Néanmoins, j'espère avoir l'occasion de me lancer dans ce type d'expérience.

L'intégralité de l'entretien est consultable sur le site du CECN, www.cecn.com et sur le site du Hub: www.lehub.org.

Frédéric Kaplan est ingénieur et docteur en intelligence artificielle. Après dix ans de recherche au laboratoire Sony CSL à Paris, il supervise aujourd'hui une nouvelle équipe dans le domaine des objets robotiques et du mobilier interactif à l'École polytechnique fédérale de Lausanne (EPFL). Il explore depuis une dizaine d'années la manière dont les objets de demain pourraient être dotés d'une histoire propre, devenir différents au fur et à mesure que l'on interagit avec eux et apprendre les uns des autres afin de constituer un écosystème en perpétuelle évolution. En parallèle de ses recherches en intelligence artificielle, il collabore avec des psychologues, des éthologues, des chercheurs en neurosciences, des designers et des architectes. Il est l'auteur de deux livres: *La naissance d'une langue chez les robots* (Hermès Science, 2001) et *Les machines apprivoisées: Comprendre les robots de loisir* (Vuibert, 2005). En 2008, il a fondé OZWE, une entreprise qui produit et vient de lancer la version commerciale de QB1.

www.fkaplan.com
www.ozwe.com

Le Hub / Thierry Coduys / Madeleine Aktypi
www.le-hub.org

MERCE CUNNINGHAM, LA DANSE ET L'ORDINATEUR

Clarisse Bardiot



Merce Cunningham est décédé le 26 juillet dernier à l'âge de 90 ans. Figure emblématique de la danse moderne et contemporaine, à la recherche permanente de nouvelles voies pour la chorégraphie, il créait, il y a tout juste dix ans, *BIPED*, spectacle qui allait porter sur le devant de la scène l'alliance entre danse et technologies numériques.

Dès le début des années 1990, Merce Cunningham marque un profond intérêt pour l'informatique. En 1991, il crée *Trackers*, une chorégraphie élaborée en partie grâce au logiciel Life Forms, lequel deviendra par la suite DanceForms. Ce programme d'animation 3D, mis au point par des informaticiens et des chorégraphes (et au développement duquel contribuera Cunningham), lui permet d'inventer des mouvements, de construire des phrases chorégraphiques – parfois impossibles à réaliser. Puis il met ces figures à l'épreuve des corps et du plateau, en demandant aux danseurs de les exécuter. Le numérique ouvre le champ des possibles. Il affranchit le chorégraphe américain du déterminisme anatomique et de la psychologie. Il lui offre l'opportunité d'aller encore plus loin dans la dissociation des différentes parties du corps; par exemple en attribuant le rythme d'une jambe

à un autre membre comme un bras, un torse, etc. De plus, le numérique lui permet de prolonger ses propres recherches sur le hasard dans la composition chorégraphique, recherches débutées dans les années 1950 en compagnie de John Cage. Dans la dernière décennie du XX^e siècle, l'ordinateur devient le truchement par lequel peut s'opérer le renouvellement de la danse contemporaine. C'est pourquoi Merce Cunningham a utilisé Life Forms pour toutes ses créations ultérieures.

En 1997, les plasticiens Paul Kaiser et Shelley Eshkar invitent Merce Cunningham à créer avec eux *Hand-drawn Spaces*, une installation qui sera réalisée un an plus tard. Pour Kaiser et Eshkar, concepteurs d'œuvres numériques, le dessin est performance. Dans l'obscurité, sur trois écrans, évoluent des silhouettes dessinées à la main et animées en 3D. Les mouvements de deux danseurs, Jeannie Steele et Jarrod Phillips, (issus de la compagnie de Merce Cunningham) sont enregistrés grâce à un procédé de capture optique. Des petites boules blanches sont disposées principalement sur les articulations des danseurs et filmées par dix caméras. Un logiciel reconstitue alors, grâce aux points blancs, chaque mouvement qui peut ainsi être transposé sur un squelette virtuel. Ce type de technologie, très coûteux, était alors utilisé essentiellement

pour le jeu vidéo, et ne permettait d'enregistrer que des fragments d'une durée de 25 secondes. Pour *Hand-drawn Spaces*, Cunningham a créé 71 phrases, véritable alphabet de mouvements, saisies par l'ordinateur, « mappées » sur les esquisses de corps puis assemblées afin de créer une chorégraphie virtuelle. Le propos de Kaiser et Eshkar n'est cependant pas le réalisme: les mouvements des danseurs sont appliqués à des dessins de personnages dont les membres sont constitués par des rubans aux multiples couleurs.

Un an plus tard, retournant l'invitation, Cunningham propose une nouvelle collaboration au duo pour créer l'une de ses œuvres les plus célèbres, *BIPED*, sur une musique de Gavin Bryars. *BIPED* était le nom donné à la version bêta de Character Studio, un logiciel utilisé pour *Hand-drawn Spaces*. Même si le principe reste similaire – capture du mouvement puis mapping sur des objets en 3D – les effets visuels s'enrichissent. Ainsi, les mouvements captés sur les danseurs investissent, habitent, à la fois des formes abstraites et des figures anthropomorphes. Les différentes séquences réalisées, de 15 secondes à 4 minutes, sont ensuite montées au hasard. Fidèle à sa méthode, afin de faire en sorte que chorégraphie, décor et musique soient complètement autonomes, Cunningham

les assemble au dernier moment. Projetées sur un tulle en avant-scène, devant les danseurs, les silhouettes semblent évoluer avec eux, dans le même espace. Leur partition chorégraphique offre un contrepoint à celle des danseurs. Plus denses, plus vives, ou plus fragiles selon l'éclairage, les figures de Kaiser et Eshkar surgissent, grandissent, s'évanouissent, telles des ombres numériques, des traces évanescences, des souvenirs de corps et de chair.

BIPED, 1999 / 45 minutes / Première: Berkeley, CA; 23 avril 1999 / Chorégraphie: Merce Cunningham / Musique: Gavin Bryars / Décor: Paul Kaiser et Shelley Eshkar / Costumes: Suzanne Gallo / Lumière: Aaron Copp / Interprétation: 14 danseurs et 3 à 5 musiciens.

www.merce.org
www.openendedgroup.com

DVD *Merce Cunningham Dance Company – Biped & Pond Way*. Réalisateur: Atlas, Charles. Producteur: MK2. 2006.



(Page précédente)
Holley Farmer,
Lisa Boudreau,
Merce Cunningham
Dance Company,
BIPED, 1999
© Stéphanie Berger,
courtesy: Merce
Cunningham
Dance Company.

(Ci-contre)
Marcie Munneryn,
Rashaun Mitchell,
Merce Cunningham
Dance Company,
BIPED, 1999
© Tony Dougherty,
courtesy: Merce
Cunningham
Dance Company.



DOSSIER SPÉCIAL

ACTEUR MACHINES

Louis-Philippe Demers

Bill Vorn

Heiner Goebbels

Kris Verdonck

Nabaz'mob

Transquinquennal

Machinations théâtrales

Seules en scène, donnant la réplique, ou encore s'hybridant avec les corps des interprètes, les machines – qu'elles soient automates, robots, ordinateurs ou simples mécanismes – jouent au théâtre. La machine se conjugue au pluriel et se déplace sur tous les plans de la création. Des machines actrices à l'acteur machine, des pièces à machine au langage machine, des machines à voler à la révolte des machines, c'est tout un pan des arts de la scène qui, à l'heure du numérique, des programmes d'intelligence artificielle et de la commande à distance, trouve un renouveau spectaculaire.



Louis-Philippe Demers

LES ROBOTS PARASITES

Propos recueillis par
Cyril Thomas

Canadien né en 1959, Louis-Philippe Demers ne se limite pas à un territoire, une fonction ou un métier. À la fois chercheur, entrepreneur, enseignant à l'école supérieure de design à Karlsruhe, il mène une aventure artistique hors des sentiers battus. En solo, il conçoit des programmes, des scénographies, des installations lumineuses et robotiques tandis que pour la scène théâtrale ou pour les espaces publics, il collabore avec des artistes comme Bill Vorn, Art Zoyd, Stelarc, Christian Moeller, Thecla Schiphorst, Robert Lepage, Peter Gabriel et Le cirque du soleil. Récompensé à de très nombreuses reprises, notamment à Ars Electronica en 1996, il n'a de cesse de transformer les musées et les théâtres par ses créations spectaculaires.

C. Thomas — Comment vous définissez-vous? Sculpteur, plasticien, créateur de machines, ingénieur ?

Louis-Philippe Demers — Il est toujours compliqué de se définir. «Sculpteur» ne me correspond pas vraiment car, dans mon travail, l'objet esthétique n'est pas central. Plus précisément, je n'aborde pas «l'objet-robot» à travers une esthétique mais plus comme un «objet-design». Je perçois les robots, la machine à travers leurs comportements, leurs

mouvements et non pas simplement via l'esthétique particulière d'une forme. Mon intérêt se focalise sur les mouvements, sur leur perception, sur leur réception par le public. Le terme de « plasticien » me gêne un peu, surtout dans sa définition stricte issue des arts visuels traditionnels. Je suis toujours sur la réserve avec « créateur », mais je ne suis sûrement pas un ingénieur car mes machines ne sont pas développées dans cet esprit. Certaines personnes composent avec les sons, d'autres avec la vidéo ou les images et d'autres encore avec les machines. Une machine est un média au sens de McLuhan car elle englobe plusieurs éléments, tout en possédant ses caractéristiques intrinsèques. Elle demeure un média parmi d'autres.

(Ci-contre et ci-dessous)
Louis-Philippe Demers, Bill Vorn et Alain Martel,
La cour des miracles,
1997-1998, vue de
l'installation lors
d'ISEA 97
© Louis-Philippe Demers et Bill Vorn,
courtesy des artistes.

L'autonomie des robots n'était qu'une illusion.



Quelles sont les sources littéraires, scientifiques, voire cinématographiques, qui vous inspirent ?

La science-fiction littéraire et scientifique m'intéresse peu. Je préfère celle liée à la fiction sociale ou à la philosophie. Par exemple des auteurs tels que Stanislas Lem, Italo Calvino ou encore James Graham Ballard. Le cinéma ne m'inspire pas directement car la machine y est le plus souvent stéréotypée, même si je ne peux nier l'importance de *2001 : L'odyssée de l'espace* de Stanley Kubrick et de *Solaris*, le film d'Andreï Tarkovski. Cependant, la plupart des représentations hollywoodiennes de la machine demeure anthropocentrique. Je préfère les environnements fictifs d'*Element of Crime* et *Dogville* de Lars Von Trier, où l'espace est suggéré par une scénographie abstraite. Dans mon travail comme dans cet exemple, les spectateurs doivent délimiter l'espace. Les séries américaines des années 1970 contiennent également des inventions scénographiques étranges. Ma véritable inspiration puise dans la représentation du vivant et des formes en mouvement, dans leur pouvoir de suggestion. Je m'intéresse beaucoup à la biologie, à l'intelligence artificielle moderne. Celle-ci remet en cause la suprématie du cerveau et prend en compte l'interaction avec l'environnement. Les chercheurs formulent notamment des hypothèses intéressantes sur la locomotion. Avec les machines, je travaille à un niveau primaire en me focalisant sur le réflexe.

Vos créations sont-elles des machines ou des robots ? Est-ce qu'au fil du temps, vous avez établi votre propre définition de ces deux termes ? Ou sont-ils pour vous équivalents ?

J'emploie plus volontiers le terme machine ; robot renvoie à de nombreux préjugés. La définition de Čapek est galvaudée, elle provient d'une interprétation sociale liée à la « force » des ouvriers. De plus, la définition change de sens selon l'époque ou la situation géographique. Par exemple, dans la science-fiction japonaise, la machine demeure l'amie de l'homme et non son ennemie. La définition de la machine est plus vaste que celle du terme robot, elle englobe l'art cinétique, la machine théâtrale, etc. Bien que toutes ces définitions soient poreuses, perméables, je reste du côté de la machine ou, plus exactement, je me cantonne à la machine interprète.

Racontez-nous votre rencontre avec Bill Vorn. Comment avez-vous commencé à travailler ensemble ? Était-ce sur le projet *Espace vectoriel* ?

J'ai rencontré Bill Vorn en 1991 lors de la formation d'un groupe composé de plusieurs artistes pour un projet d'exposition utilisant les nouveaux médias. À l'époque, je me définissais comme un scénographe travaillant sur l'interactivité. *Espace vectoriel* découle d'une envie commune de marier le son et la lumière dans un espace cinétique en mouvement. Il nous fallait trouver un « instrument », d'où le recours aux machines. Nous avons deux formations complémentaires et nous partageons l'envie de montrer notre travail hors de leurs contextes (Bill Vorn, la musique de film et les jingles, et moi, la scène et les arts interactifs). Si Bill Vorn a pris en charge la partie sonore et musicale, nous avons toujours conçu ensemble l'apparence des machines car ce travail permet de mieux envisager l'ensemble des connexions et des interactions entre les différents paramètres. En somme, une machine s'appréhende difficilement en dehors de son environnement. *Espace vectoriel*, notre première réalisation commune, peut être résumée à une sorte de tube qui tourne dans tous les sens. Analysée dans son contexte, elle prend une autre dimension.

Pouvez-vous évoquer l'installation *No Man's Land* présentée à *Ars Electronica* en 1996 ?

No Man's Land, présentée dans le sous-sol d'un musée, se définit comme un « écosystème mécanique ». Biologique et fictif, il s'entend comme une

trame narrative métaphorique où les machines obéissent à des règles. Certaines d'entre elles, réalisées pour d'autres œuvres, ont été améliorées et mélangées à de nouvelles créations. C'était l'occasion de regrouper l'ensemble de nos travaux dans un seul environnement. Il y avait des robots qui attireraient d'autres machines, des robots parasites, d'autres qui essayaient de parler, d'autres encore qui attireraient juste l'attention sur eux. Nous avons placé des robots dans un tas de ferraille, personne ne pouvait les voir, nous entendions juste leurs bruits... Il me semble que le spectateur aborde cette œuvre d'abord par la sensation puis par l'intellect. La machine n'est pas le résultat de la scénographie, et vice versa. L'une et l'autre constituent une sorte d'entité commune.

J'essaie de comprendre les mécanismes du vivant, du biologique, du cellulaire.

Quelle est l'histoire de l'installation intitulée *Le procès*, qui faisait initialement partie de la pièce de théâtre *Zulu Time* (1999) ?

Robert Lepage cherchait à intégrer les œuvres de plusieurs artistes dans une nouvelle forme de « cabaret technologique » appelé *Zulu Time*. Au départ, notre intention était de créer une performance uniquement « mécanique », sans être humain sur scène. Ce projet a finalement évolué vers une autre forme, *Le procès* : une méta-performance fondée sur l'idée que Kafka commente à la fois son rapport aux autres et son rapport aux personnages. Ainsi, nous avons mis en place des types de relations, par exemple entre les jurés et l'accusation, entre le public et les acteurs... Nous nous sommes librement inspirés de Kafka, peu de choses sont littéralement liées à l'ouvrage.

Et *Armageddon* (2004) ? Comment est né ce projet ? Il semble qu'à ce moment vos créations évoluent. Comment ces machines robotiques interagissaient-elles avec les musiciens ? Comment définiriez-vous l'expression acteur-machine ?

Pour *Armageddon*, une « opérette pour robots » mise en scène par Art Zoyd dans le cadre de Lille 2004, tous les interprètes étaient des machines,

à l'exception des musiciens. Toutes les voix étaient de synthèse. De plus, le traitement sonore empêchait le spectateur de distinguer les sonorités numériques des sonorités analogiques. Un écran vidéo séparait deux espaces: l'un, en hauteur, pratiquement dans les airs, était réservé aux musiciens, tandis que la scène inférieure était dévolue aux 21 robots. Cette pièce se fonde sur un texte apocryphe intitulé *Le livre d'Enoch* qui décrit l'Apocalypse. À la différence du *Procès*, les machines renvoyaient toutes à un personnage. Un robot en forme de cubes représentait Dieu, quelques machines symbolisaient des anges tandis que le chœur était constitué de 12 bras articulés terminés par des LEDs! Dans chacune de mes productions ou de mes collaborations, la machine ne représente pas la machine, elle est insérée dans autre chose, elle évoque un sentiment, un personnage, un trait de caractère... Pour ce spectacle, le dispositif était plus narratif, avec une équipe d'opérateurs à l'arrière-scène qui manipulaient les robots comme si ces derniers étaient des marionnettes. L'autonomie des robots n'était qu'une illusion. Le travail scénique diffère de l'installation: les spectateurs n'ont pas les mêmes réflexes, ne se posent pas les mêmes questions sur l'autonomie ou sur la manipulation des machines.

Dans *Machine for Devolution* (2006), les machines ne font plus partie du décor, elles dansent comme autant d'entités avec lesquelles les autres danseurs agissent. Ce spectacle est-il la synthèse de vos autres projets?

Ce spectacle n'est pas une synthèse, il correspond à un autre type de recherche. La compagnie de danse Australian Dance Theatre cherchait à réaliser un projet avec des machines. Nous nous côtoyons depuis longtemps, et je connaissais leurs spectacles et leurs chorégraphies rapides, électrisantes, violentes et acrobatiques. Nous avons commencé à travailler sur les relations biologiques, sur les rapports entre un parasite et son hôte.

D'où provient le terme *processing plant*? Pourquoi employer ce terme de *colonie* pour certaines de vos séries? Comment le définissez-vous?

Processing... Computing... Processing-Plant-manufacture! En fait, sous la terminologie « colonie », je désigne un groupe de robots issus d'un même concept « mécanomorphique ». Je m'invente une taxinomie pour analyser un ensemble de robots sans avoir un but clairement défini. Pour

les « nanorobots » de *Colonie 001*, je me suis inspiré de la nanomécanique. Ce sujet me passionne. J'essaie de comprendre les mécanismes du vivant, du biologique, du cellulaire. Je me sers des hypothèses sur les mécanismes élaborées par les chercheurs en nanotechnologies pour les reproduire à une échelle plus grande.

Vos machines sont-elles l'équivalent d'une flore qui ne cesserait d'évoluer, de muter d'espèce en espèce?

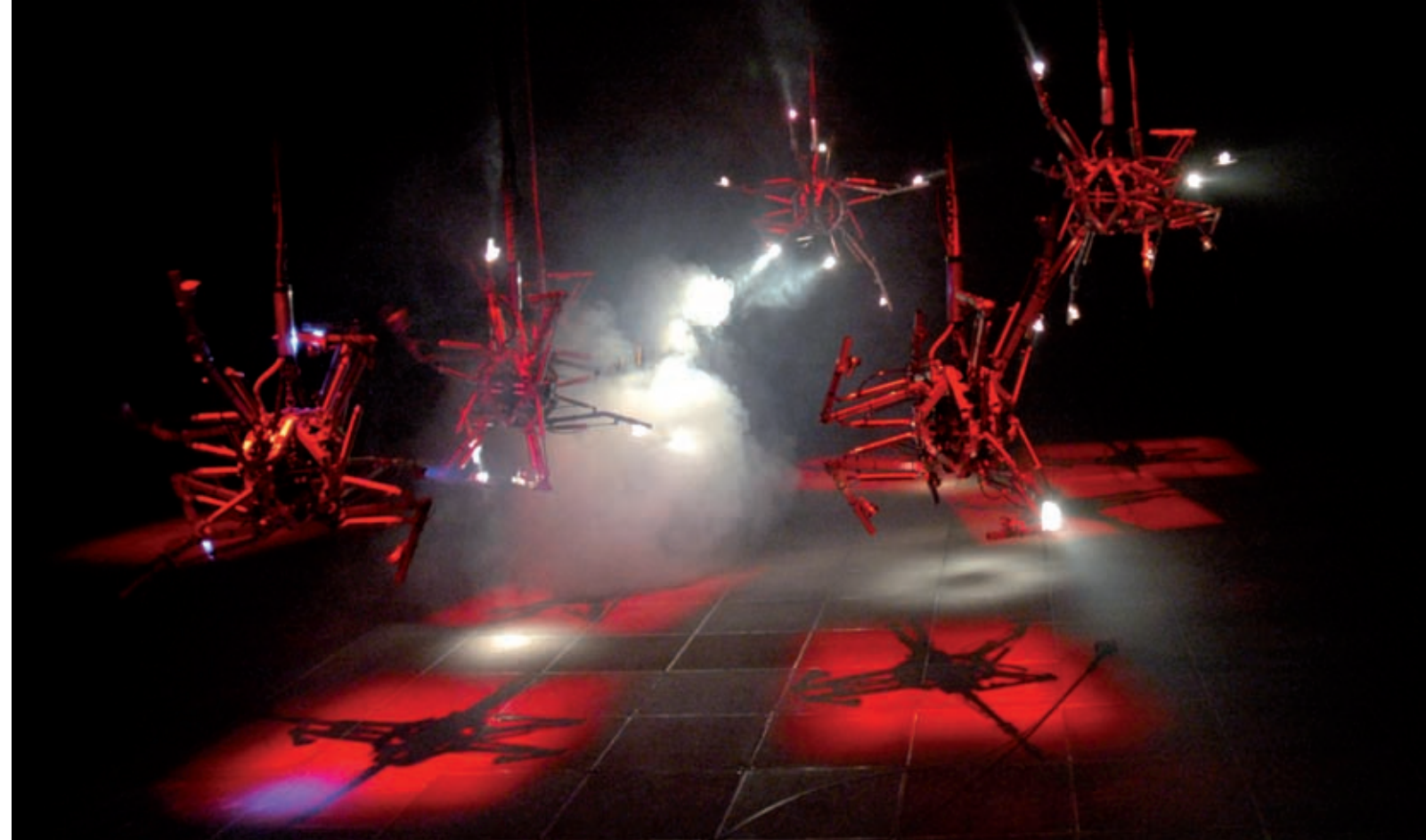
En quelque sorte, bien que le terme « muter » ne s'applique pas strictement au sens biologique. En effet, une mutation implique à la fois une évolution, une sélection et un ensemble d'autres facteurs. Les machines ne sont pas toujours des mutations, elles peuvent être issues d'une synthèse ou d'une genèse, puis subir des malformations, etc. Pour ma part, je formulerais l'idée d'une analogie comme une véritable approche de la genèse des machines.

Sur quels projets travaillez-vous actuellement?

À Singapour, je développe des œuvres interactives vidéo-sonores. En novembre, je crée une nouvelle machine pour une exposition sur la pensée humaine au musée de la Civilisation de Québec. Elle sera constituée d'une soixantaine de paires d'yeux motorisés qui regardent le spectateur. C'est un clin d'œil à la robotique sociale où le regard est l'élément qui permet de rentrer en contact. Plus spécifiquement, cette pièce traduit mon intérêt pour la biomécanique de l'œil, science qui permet selon certains chercheurs d'appréhender certains types de pathologies comportementales comme la schizophrénie.

Louis-Philippe Demers est un artiste pluridisciplinaire qui conçoit et réalise des installations robotisées interactives. Ayant suivi une formation d'informaticien, d'éclairagiste et de robotique, il propose depuis plus de 20 ans des environnements composés uniquement de machines. Ses travaux ont été récompensés par plusieurs prix et présentés lors de nombreux événements internationaux dont Ars Electronica 1996. Ses recherches actuelles concernent la réalisation d'environnements interactifs pour les arts de la scène, l'architecture et les espaces publics.

www.processing-plant.com
www.hfg-karlsruhe.de/~ldemers



Bill Vorn

LA MACHINE N'EST PAS UNE MARIONNETTE !

Propos recueillis par
Cyril Thomas

Concepteur d'installations robotiques, musicien et professeur, Bill Vorn redéfinit sans cesse la machine et le spectaculaire. Ses machines anthropomorphiques se déploient sur une scène de théâtre comme dans l'espace muséal. *Patch* part à la rencontre du comparse de Louis-Philippe Demers pour obtenir sa vision personnelle de la création machinique robotisée...

Bill Vorn,
Hysterical Machines, 2006
© Bill Vorn,
courtesy de l'artiste.

Patch — Comment vous définissez-vous?

Bill Vorn — Je ne suis ni ingénieur ni plasticien. En québécois, il y a une expression: «les patentoux» (sic). J'assemble des tas de choses ensemble; en somme, je «patente». J'ai suivi une formation en «communication-médias», ce qui reste assez éloigné de la notion de génie et des arts visuels. L'avantage de cet intitulé, c'est qu'il agrège d'autres disciplines. Mon intérêt pour la robotique découle peut-être de ces études multidisciplinaires.

Depuis 1992, date de *Sacred Noise & Profanation*, votre travail a évolué. Pourtant on y décèle toujours une attention particulière pour le son. D'où provient cette fascination pour des univers sonores parfois très étranges? Est-ce l'héritage de votre carrière en tant que musicien et créateur de label?

Le son et la musique m'ont toujours intéressé. Même si, avec les Rational Youth, groupe formé en 1981 avec Tracy Howe, nous faisons de la musique pop, ma fascination pour la musique expérimentale, pour les textures planantes ou ambiantes, voire pour les musiques industrielles telles que la noise, reste intacte. Cependant, dans ma carrière, la musique et l'installation sont deux univers distincts. Dans mes installations, la musique n'est qu'un élément parmi d'autres.

Votre univers peuplé de machines semble parfois très proche de la science-fiction. Quelles sont les sources littéraires et scientifiques qui vous inspirent?

Je suis en effet fortement influencé par la science-fiction, cinématographique ou littéraire. Les auteurs de bande dessinée, comme Enki Bilal et Alejandro Jodorowsky m'intéressent également beaucoup. J'ai un faible pour les univers apocalyptiques qualifiés de «trash», ainsi que pour les personnages bizarres et délirants.

Les installations *Evil* de 1997 puis *Evil* de 2002 semblent davantage ancrées dans une réflexion sur la lumière. Sont-elles en lien avec la *Red Light* de 2005? Quelle est la place de la scénographie lumineuse dans vos œuvres?

La lumière joue un rôle de premier plan dans mes créations. Elle me permet d'atteindre et de saturer les sens des spectateurs. Le plus souvent, elle est utilisée en conjonction avec d'autres médias comme le son et les mouvements machiniques. Toutefois, je ne propose pas tant une réflexion sur la lumière qu'une recherche sur la nature du vivant. La lumière vient renforcer l'effet créé par les machines en leur attribuant une gamme d'expressions. Lorsque de petits lasers, des lampes halogènes ou des projecteurs sont apposés sur les bras des machines, la lumière augmente en quelque sorte la machine.

Vos créations sont-elles des machines ou des robots? Est-ce qu'au fil du temps, vous avez établi votre propre définition de ces deux termes? Ou sont-ils équivalents?

Le terme de «machine» reste beaucoup plus générique que celui de «robot». Un robot est une machine, mais l'inverse n'est pas toujours vrai. Quand nous évoquons un robot, nous parlons d'une machine qui a quelque chose de plus qu'un simple bouton *on/off*. Le robot possède une certaine perception de son environnement et peut agir sur celui-ci, contrairement à un mixeur, par exemple. Les machines demeurent les acteurs principaux dans mon travail mais il ne faut pas entendre «acteur» au sens théâtral du terme.

Dès 1993, pour l'œuvre *Espace vectoriel*, vous collaborez avec Louis-Philippe Demers. Comment cette rencontre s'est-elle faite?

Quand j'ai commencé à travailler avec Louis-Philippe Demers, nous nous sommes partagés les tâches. Grâce à son expérience en informatique et en éclairage de scène, Louis-Philippe s'est davantage occupé des questions liées à la programmation et au contrôle de la lumière, tandis que je me focalisais sur les aspects sonores. De manière presque naturelle, nous avons collaboré sans nous assigner nécessairement des tâches particulières. *Espace vectoriel* demeure une réponse mécanique pour animer le son et la lumière dans l'espace. Cette installation à la fois chaotique et chorégraphique peut être assimilée à plusieurs canons lumineux en mouvement où la lumière est projetée en même temps que le son selon les réactions des spectateurs.

(Page suivante)
Bill Vorn, *Hysterical Machines*, 2006, vue de l'exposition *Les nouveaux monstres* à Lille en 2009 © Bill Vorn, courtesy de l'artiste.

(Ci-dessous)
Bill Vorn, Emma Howes et Jonathan Villeneuve, *Grace State Machines*, 2007 © Bill Vorn, courtesy de l'artiste.



Racontez-nous la création de *La cour des miracles* en 1997.

Ce projet découle du concept de « misère des machines », plus précisément de l'époque de *No Man's Land* (1996), notre première installation avec des robots appartenant à des espèces diverses, qui réagissaient avec des attitudes différentes face à leur environnement. *La cour des miracles* se composait d'une cinquantaine de robots répartis en sept ou huit espèces différentes dont la machine convulsive, la machine harcelante, etc. Avec Louis-Philippe Demers, nous voulions créer un univers de machines où elles incarneraient des personnages caractérisés par leur comportement problématique, voire déviant. L'intérêt réside dans l'interprétation des spectateurs face aux réactions, aux comportements programmés des machines. Nous voulions pousser plus loin cette recherche sur la création de réactions mécaniques, de manière à ce que l'intérêt ne soit plus focalisé sur l'aspect des robots, mais sur leurs agissements inhabituels.

Quelle est l'histoire de l'installation intitulée *Le procès*, qui faisait initialement partie de la pièce de théâtre *Zulu Time* (1999)?

Zulu Time était à l'origine un projet de « cabaret technologique ». Sur l'invitation de Robert Lepage, *Le procès* a été intégré au spectacle dont il était l'un des numéros. Le projet du *Procès* existait bien avant *Zulu Time*. L'idée principale consistait à réaliser une pièce où les acteurs ne seraient que des machines.

Envisagez-vous comme un défi d'intégrer des machines robotiques sur une scène théâtrale, ou pensiez-vous que c'était le prolongement naturel de vos travaux?

Au départ, le projet consistait en une performance scénique entièrement robotisée et non intégrée à une pièce de théâtre. Nous voulions faire quelque chose de différent, mais qui rejoigne nos centres d'intérêt. Comme nous possédions tous les deux une bonne expérience de la scène dans des domaines distincts, il fut assez simple d'en arriver là.

Qu'avez-vous retiré de vos expériences et de vos travaux avec des metteurs en scène de théâtre ou d'opéra comme Robert Lepage?

Dans le contexte de *Zulu Time*, Robert Lepage nous a pleinement fait confiance; nous avons pu faire ce que nous voulions (ou presque). Quand *Zulu Time* s'est arrêté, nous en avons extrait le procès et nous l'avons présenté comme tel au public. Cette action demeurerait plus proche de notre intention initiale, qui était de réaliser un spectacle sur scène avec seulement des machines.

Dans *Grace State Machine* de 2007, l'œuvre s'anime au contact de la danseuse. Est-ce un nouvel axe de recherche, une nouvelle définition du *cyborg*?

En effet, j'explore un nouvel axe de recherche, mais il n'est pas lié à la création d'un *cyborg*. Il s'agit d'une recherche sur la relation homme-machine, sur le dialogue entre les deux. Mon intention est de construire un spectacle de robots auquel un être humain s'intègre. Ce nouveau projet rejoint les problématiques évoquées dans les installations comme *La cour des miracles* ou les *Hysterical Machines* dans lesquelles les machines interagissent avec les visiteurs. La danseuse, Emma Howes, est équipée de plusieurs capteurs (gyromètres, accéléromètres, système de fibres optiques sur différents points corporels pour contrôler les mouvements de la machine, etc.). Elle improvise pour construire cet échange riche en surprises avec la machine. Le contrôle n'est jamais donné dans un rapport de cause à effet. Par exemple si la danseuse plie le bras, elle ne va pas automatiquement engendrer le même mouvement de la machine. Celle-ci, qui n'est pas une sorte de marionnette, possède plusieurs réactions: certaines sont préprogrammées sur des mouvements spécifiques, d'autres sont aléatoires, d'autres encore sont déclenchées manuellement.

Dans les *Prehysterical Machines* de 2002, puis maintenant avec les *Hysterical Machines* (2006), vos œuvres se font plus dangereuses, plus menaçantes. Tentez-vous de rendre vos machines de plus en plus autonomes à l'aide des capteurs qui reconnaissent la présence du public?

Non. Les machines ne sont pas plus autonomes; elles en ont seulement l'air. Il s'agit avant tout d'un spectacle. Tous les moyens sont mis en œuvre pour produire une illusion efficace, le but ultime étant de faire croire à des créatures vivantes et donc à leur autonomie.

(Page suivante)
Bill Vorn et
Louis-Philippe Demers,
Espace vectoriel,
1993 © Bill Vorn et
Louis-Philippe Demers,
courtesy des artistes.

Pourriez-vous sommairement retracer les grandes évolutions de la robotique et des capteurs que vous avez utilisés dans vos œuvres?

Je n'emploierais pas le terme d'« évolution » mais plutôt celui d'« exploration ». Nous avons utilisé bon nombre de systèmes asservis (servomoteurs), mais notre mécanique privilégiée demeure la pneumatique: simple, rapide, efficace et robuste. Quant aux capteurs, nous en avons utilisé une large gamme. Nous avons employé des accéléromètres, des gyroscopes, des GPS, etc. Nous avons même fabriqué plusieurs types de capteurs, par exemple, pour *Grace State Machines*, le système de fibres optiques qui permet la détection du mouvement.

Quelles relations vos machines entretiennent-elles avec les êtres humains? Bien que vos machines, vos robots ne soient pas anthropomorphes, ils conservent des liens étroits avec le monde animal. Pourriez-vous expliciter ces liens?

Je ne fais pas de représentation visuelle particulière; je travaille avec des formes abstraites, qui parfois peuvent évoquer une chose ou une autre. Tout se passe dans la tête des spectateurs: ce sont eux qui imaginent des insectes, des animaux, des danseurs. Mon attention se fixe sur les comportements de la machine, car ce sont eux et non le design de la machine qui vont créer telle ou telle impression.

Sur quels projets travaillez-vous actuellement? Êtes-vous toujours intéressé par la vie artificielle?

J'ai toujours eu un certain intérêt pour la vie artificielle, même si je trouve que l'engouement pour cette discipline s'estompe avec le temps. Je suis toujours curieux de découvrir les inventions dans ce domaine, comme du reste dans tous les autres domaines scientifiques, afin de voir si je pourrais éventuellement en détourner l'usage. Actuellement, je travaille sur plusieurs nouveaux projets dont *Partie de chasse*, une installation mettant en scène un bras de robot industriel sur lequel est attachée une tête d'original moulée en aluminium. Je m'attelle aussi à *DSM-VI*, une installation comparable à *La cour des miracles*, mais dont le thème serait la « psychose des machines », en lien avec l'ouvrage *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*.

Bill Vorn, canadien né en 1959, enseignant à l'université Concordia, explore depuis 1992 l'art robotique en concevant des logiciels (en 1996, *Life Tools*), des installations et des spectacles où la machine tient une place centrale. Avec Tracy Howe en 1981, il crée le groupe rock Rational Youth. En 1988, il fonde une compagnie de postproduction: *Artefact inc.* Il a collaboré notamment avec Monty Cantsin, Louis-Philippe Demers, François Girard, Istvan Kantor, Gilles Maheu, Robert Lepage, Edouard Lock, Simon Penny. Ses créations furent primées de nombreuses fois: *Ars Electronica* 1996, *Toronto International Digital Media Award* (1996), *Leprecon Award for Interactivity* (1998), *Life 2.0* (1999).

billvorn.concordia.ca/menuall.html





(Page précédente
et ci-contre)
Heiner Goebbels,
Stifters Dinge, 2007
© Mario del Curto,
courtesy du Théâtre
Vidy-Lausanne.

Eraritjaritjaka et Stifters Dinge de Heiner Goebbels

DE LA MACHINE INTERACTIVE AU
DISPOSITIF PERFORMATIF

Edwige Perrot

En considérant le théâtre comme un « musée de la perception », et la scène comme le lieu des expérimentations possibles, Heiner Goebbels explore la théâtralité des sons autant que la musicalité des textes et conçoit des spectacles de théâtre musical dont la radicalité flirte parfois avec l'iconoclasme. D'un dialogue entre un acteur et une machine dans *Eraritjaritjaka*, au théâtre-machine sans acteurs dans *Stifters Dinge*, le faire, sa réalité, son temps comme son espace font œuvre en marge, voire à l'écart, de la représentation.

Stifters Dinge a été créé en 2007 au Théâtre Vidy-Lausanne puis présenté, quelques mois plus tard, au Festival d'Avignon. Spectacle sans acteurs, certes, mais néanmoins spectacle de sons et d'images à partir desquels s'imisce une invitation à la flânerie sensorielle. L'orchestration des perceptions passe par celle des machines qui composent le dispositif : cinq pianos démembrés puis combinés ensemble dans une structure montée sur rails et devant laquelle sont disposés trois bassins qui s'emplitront d'eau au cours du spectacle. Côté cour, quatre cubes lumineux longent l'installation. Les intensités d'éclairage, les nuances de couleurs, l'amplification sonore, les voix de Claude Lévi-Strauss, de William S. Burroughs et de Malcolm X, les conjurations karuabu ou encore la projection des toiles de Van Ruysdael (*Le marais*, 1660) et de Ucello (*La chasse nocturne*, vers 1460) confèrent au dispositif une théâtralité des plus singulières. Son secret, comme toujours chez Goebbels, réside dans l'interpénétration de ces matériaux presque bruts, dans leur altération réciproque aussi, leur résonance. Bref, dans une composition en dialogue forçant au voyage l'imaginaire du spectateur sans pour autant avoir recours à la représentation d'une fiction. Si les arts performatifs se passent volontiers de la fiction et du personnage, dans *Stifters Dinge*, Goebbels pousse le théâtre dans ses retranchements : comment la machine parvient-elle à se substituer à l'acteur ? Comment assume-t-elle la fonction de ce dernier sur scène ?

En 2004, dans *Eraritjaritjaka*, André Wilms s'adressait déjà à une bête étrange, en mentionnant un extrait du *Territoire des hommes* d'Élias Canetti. La rencontre de l'étrange, que l'écrivain interroge à travers celle de l'homme et de l'animal, se trouvait figurée sur scène par celle de l'homme et de l'automate, de l'organique et de l'inorganique. Dans la relation qui unissait Wilms à la machine, un partenariat atypique s'établissait entre l'acteur et elle, dont les mouvements et productions de lumière constituaient autant de ressorts de jeu pour le comédien. De la machine-partenaire de jeu à la machine-actrice, n'y a-t-il qu'un pas ?

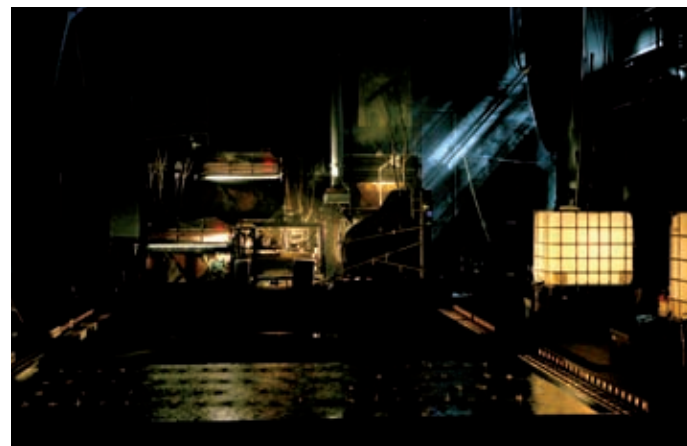
Incarnation

Lorsque l'acteur fait son entrée en scène après s'en être une première fois retiré, une machine apparaît à ses côtés – un projecteur de poursuite commandé à distance rappelant la morphologie du manchot empereur. L'acteur la regarde avec attention, réagit à ses mouvements, ses rotations, puis prononce : « *Chaque fois qu'on regarde un animal avec attention, on a le sentiment qu'un homme y est caché et qu'il se paie notre tête.* » La machine devient alors le support des projections imaginaires des spectateurs sans pour autant singer l'animal en tant que tel. Celle-ci, en tant qu'organisme ou, plus exactement, en tant que mécanisme doté d'une autonomie relative puisque manipulée et animée, se trouve porteuse d'une étrangeté radicale pour l'homme, étrangeté qui fait écho au texte de Canetti.

La machine et l'acteur semblent alors « s'observer » mutuellement, lui s'en approchant puis s'en éloignant comme s'il voulait l'apprivoiser et elle, presque statique, figée sur ses roulettes et dont les rotations de la partie supérieure constituent les seuls mouvements à cet instant du spectacle. Si la présence de cette machine sur les mots de Canetti résonne dans l'imagination du spectateur, cela passe par le jeu de l'acteur, par sa capacité à composer avec la machine, comme si celle-ci incarnait pour lui l'animal. Il confère ainsi à la machine la fonction de partenaire, fonction qui disparaîtra lorsque leurs interactions cesseront quelques minutes plus tard et que la machine retrouvera l'avant-scène en tant qu'élément de scénographie.

Tel l'œil de la bête sur l'homme, en projetant un faisceau lumineux sur le visage de l'acteur, elle redevient projecteur de poursuite au moment même où l'idée centrale du texte de Canetti réside dans l'acte « d'épier », de « guetter », de « surveiller ».

Dans *Eraritjaritjaka*, la fonction de la machine varie donc sous les yeux du spectateur : du partenaire de l'acteur à l'instrument scénographique animé (un projecteur mobile), la machine reste présente en tant que telle dans la mesure où son utilisation polyvalente empêche d'assimiler la machine-partenaire de jeu à la machine-actrice.



Heiner Goebbels,
Stifters Dinge, 2007
© Mario del Curto,
courtesy du Théâtre
Vidy-Lausanne.

Une inquiétante étrangeté

Dans *Stifters Dinge*, en revanche, c'est le dispositif scénique dans son entier qui devient le centre de la scène. La machine est porteuse de l'action et sa fonction dans le spectacle ne dépend plus d'un acteur (il n'y en a pas) et des interactions qu'ils pourraient avoir. Elle est « actrice », active, performative. Elle parle d'elle-même, pourrait-on dire. Son faire fait œuvre, il constitue ce qu'il y a à voir et à entendre, ce qu'il y a à percevoir dans l'instant même de son surgissement. C'est pourquoi les spectateurs de *Stifters Dinge* font avant tout une expérience perceptive. À la différence de la machine dans *Eraritjaritjaka*, elle n'est plus ici un simple instrument scénographique, un outil, mais un instrument de la performance comme le piano l'est pour le pianiste. L'autonomie relative du dispositif est dissimulée – tout en étant programmée et contrôlée en régie. Il ne s'agit donc pas de montrer la programmation des machines, mais plutôt de donner à voir l'audible (les bruits, les sons, la musique) et de donner à entendre le visible (images et machinerie) sans que la perception des spectateurs ne soit parasitée par la présence humaine d'un acteur, d'un personnage ou d'une fiction. Ainsi, et c'est là tout le paradoxe du spectacle, il est non seulement question de montrer le faire des machines, de le faire entendre mais aussi de le laisser advenir avec une certaine imprévisibilité (pour les spectateurs) quand bien même rien n'est laissé au hasard. La dissimulation de la

programmation et du contrôle à distance exercé en régie permet d'amplifier ce qui advient dans l'ici et maintenant de la scène.

Au début de la représentation, deux techniciens participent à la mise en place du dispositif : ils répandent dans les bassins une poudre blanche qui, au contact de l'eau, va entrer en effervescence. Cette présence humaine, circonscrite au sein du spectacle, dissimule en réalité la présence humaine nécessaire à la programmation des machines et le rôle des techniciens en régie, sans pour autant avoir une fonction illustrative. Goebbels entend renouveler la perception des spectateurs à travers la machine-actrice, une machine-automate qui, qui plus est, vient saluer les applaudissements des spectateurs à la fin du spectacle car précisément, aucune illustration, aucune identification entre la salle et la scène (entre l'homme et les machines) ne sont en jeu. Un petit pas vers le vivant qui ne manque pas de troubler le public, d'éveiller en lui ce sentiment d'inquiétante étrangeté défini par Freud, « cette sorte de l'effrayant qui se rattache aux choses connues depuis longtemps, et de tout temps souvent et aisément chaque fois que les limites entre imagination et réalité s'effacent, que ce que nous avons tenu pour fantastique s'offre à nous comme réel (...) »¹. Reprenant un essai antérieur de Jentsch, Freud rappelle d'ailleurs que « l'un des procédés les plus sûrs pour évoquer facilement l'inquiétante étrangeté est de laisser le lecteur douter de ce qu'une certaine personne qu'on lui présente soit un être vivant ou bien un automate. »²

*I think theatre is a beautiful museum,
not in the way of exposing only old-fashioned
things but it's a museum of perception.*

Heiner Goebbels, Avignon 2008

1 Freud Sigmund, *L'inquiétante étrangeté (Das Unheimliche)*, (Trad. de l'allemand par Marie Bonaparte et Mme E. Marty), Paris, Éditions Gallimard, 1933, pp. 163-210.

2 Id.

Flânerie sensorielle

De quoi relève l'effet de vivant véhiculé par les machines dans *Stifters Dinge*? Sculpture dynamique du temps et de l'espace, la place de *Stifters Dinge* n'est pas dans un musée, comme le dit Heiner Goebbels, mais bien dans un espace-temps en mouvement, dans un présent amplifié où le temps, le rythme et la vitesse (la lenteur) se déploient non seulement au contact du vivant, en l'occurrence celui des spectateurs et des techniciens en régie, mais aussi dans un temps du vivant.

Les effets grossissants sur le plan visuel (lorsque, par exemple, un carré lumineux voyage sur la toile de Ucello et met ainsi en exergue certains détails de *La chasse nocturne*) et sur le plan sonore trouvent leur pendant sur le plan temporel à travers le rythme même de l'installation-performative. Une lenteur qui constitue un moyen d'entrer dans une réalité nouvelle, et qui permet aux spectateurs de prendre le temps d'écouter et de regarder ce qui est là, ce qui se présente à leurs sens en dépit des différents focus simultanés. D'une part, il leur est permis de faire véritablement l'expérience d'une œuvre en mouvement - une expérience foncièrement dédiée au sensible comme pouvaient l'être les descriptions de Adalbert Stifter dont Goebbels s'est inspiré. D'autre part, les différents foyers d'action simultanés maintiennent une dynamique dans l'œuvre où chaque plan (espace, temps, visuel, sonore) se constitue par rapport aux autres.

Si les spectateurs ont ainsi la possibilité de flâner dans cette œuvre balisée par différents foyers d'action qui décentrent leur regard, de les saisir dans leur globalité ou de s'arrêter sur l'un d'entre eux, c'est peut-être parce que leur expérience est fondée sur l'amplification d'un ici et maintenant, d'un « plus-que-présent » ou « hyper-présent » qui favorise leur présence-à-l'œuvre en train de se faire. À l'instar de ces hyperliens permettant la navigation sur le Net, cet hyper-présent permet non seulement aux spectateurs de se déplacer virtuellement dans l'œuvre mais aussi de redécouvrir leur propre temps, leur propre perception du temps, à travers l'installation elle-même. En se rendant disponible à ce qui advient de façon imperceptible dans son propre temps, le spectateur

en renouvelle son expérience. Ainsi, la *vivance* de la machine dans ce spectacle, cet effet de vivant qu'elle véhicule, est étroitement liée à son dynamisme interne et à l'expérience sensible que peuvent en faire les spectateurs, en temps réel et dans le temps du réel.

Cette vivance de la machine relève de cette impression donnée au spectateur, qu'au-delà de la présence et des effets de présence produits par le dispositif, une certaine forme de vie l'anime sans pour autant que soit en jeu une *anima* au sens propre (l'âme ou le souffle de vie). Or, si l'effet de présence est davantage lié à la scène (la machine ou, en d'autres circonstances, l'acteur), la *vivance* relève d'une « présence-à-l'œuvre » du spectateur, intensifiée par son implication sur le plan sensoriel (telle qu'on la retrouve dans des environnements immersifs, par exemple) et s'établissant sur sa perception aigüe de ce qui advient dans le temps du réel – comme un instant dilaté.

Car ce temps du réel est bien celui dont s'empare Stifters Dinge pour agir comme un miroir face au spectateur. En travaillant sur le rythme de ce qui advient sur scène, son dispositif exerce, en quelque sorte, un pouvoir spéculaire sur le public. Dans une temporalité rarement éprouvée au théâtre, ce plus-que-présent exacerbé dans Stifters Dinge se manifeste aux spectateurs dans un présent à la fois intime à soi et intime à l'œuvre. Ils sont présents à l'œuvre, à ce qui arrive quand bien même le dispositif impose sa dynamique. L'attente, l'étonnement, la fascination ou encore l'inattendu sont alors d'autant plus puissants, d'autant plus efficaces en termes d'attraits et d'adhésion de celui qui regarde, que la technique peut se montrer faillible et la panne quasi imparable. Les spectateurs le savent: la programmation des machines n'est pas épargnée par les aléas de la technique. Pourtant, la machine s'anime sous leurs yeux, elle semble prendre vie à travers les ressorts d'un mécanisme automatisé rivalisant avec l'autonomie d'un organisme vivant. C'est pourquoi cette *présence-à-l'œuvre* des spectateurs participe de l'effet de présence des machines et leur confère un degré de *vivance* tout à fait singulier.

Dans cette perspective, la *vivance* de la machine ne se joue pas uniquement sur scène, elle ne relève pas de la machine en soi, mais se situe pleinement en temps et lieu du spectateur, sur le terrain de son expérience, d'une perception dynamique et dynamisée de l'œuvre.

Compositeur et metteur en scène allemand, Heiner Goebbels enseigne depuis dix ans à l'Institut d'études théâtrales appliquées (Institute of Applied Theatre Studies) de l'université Justus Liebig de Giessen et préside, depuis 2006, l'Académie de théâtre de Hesse. Après des études en sociologie et en musique, il collabore au Sogenanntes Linksradikales Blasorchester (1976-81), fonde le Goebbels/Harth-Duo (1976-88) et intègre le art-rock trio Cassiber (1982-92), tout en composant la musique des spectacles de Hans Neuenfels, Claus Peymann, Matthias Langhoff, Ruth Berghaus, entre autres. Au milieu des années 1980, il s'inspire de textes de Heiner Müller pour composer des pièces musicales parallèlement à ses créations de musique de chambre pour L'Ensemble Modern (*Red Burn*, *La jalousie*) et l'Ensemble intercontemporain (*Herakles 2*). C'est à partir de 1990 et du spectacle *Newtons Casino*, qu'il crée avec Michael Simon au TAT de Frankfurt, que Goebbels fait son entrée dans le théâtre musical en tant que metteur en scène et développe, au fil des spectacles (*Ou bien le débarquement désastreux* (1993), *La répétition* (1995), *Black on White* (1996), *Max Black* (1998), *Hashirigaki* (2000), *Eraritarijaka* (2004), *Stifters Dinge* (2007) et *I Went to the House but did not Enter* (2008)) une esthétique composite où musique et théâtre s'étreignent, se combinent et résonnent sans cesse l'un avec l'autre.

www.heinergoebbels.com

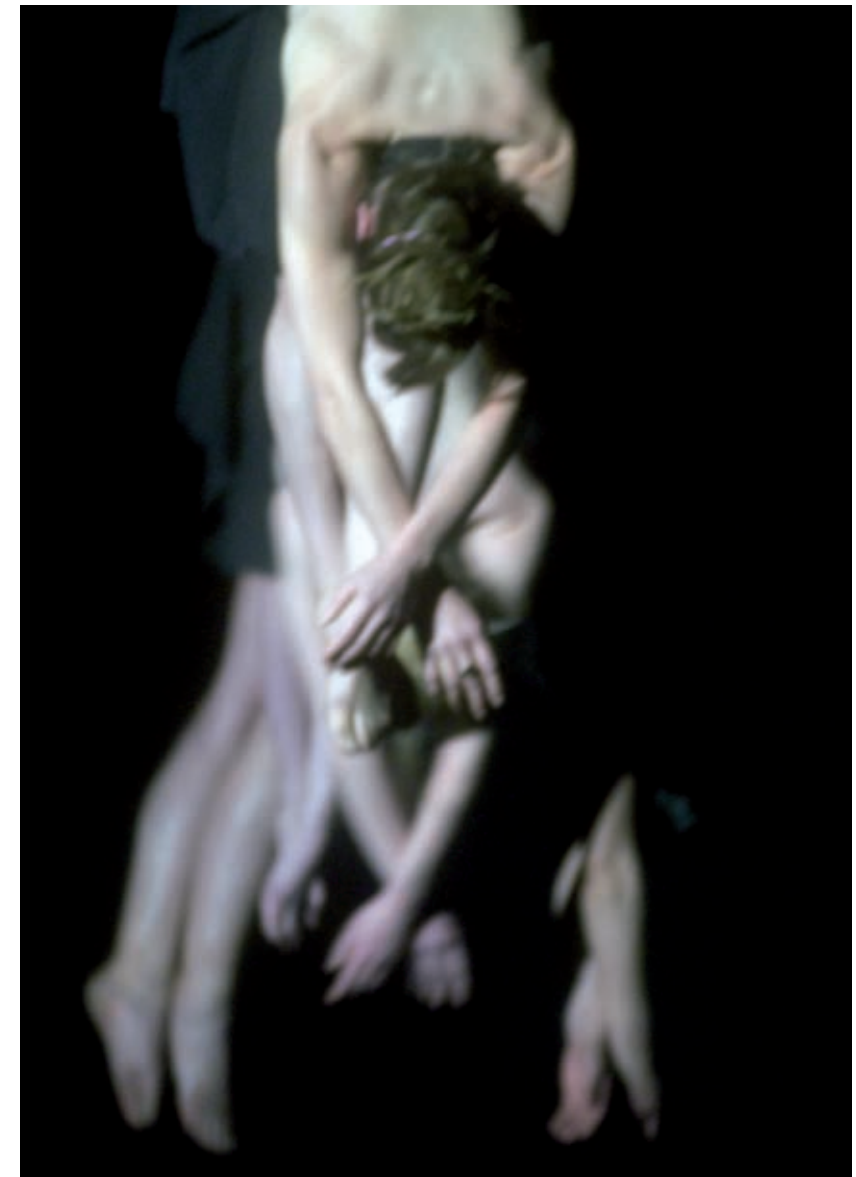
Kris Verdonck

L'AUTRE PERSONNAGE

Propos recueillis par
Cyril Thomas

Figure inclassable, Kris Verdonck est à la fois artiste visuel et metteur en scène. Ses productions, qu'elles soient de l'ordre de la performance, du théâtre ou de l'installation, s'appréhendent dans une sorte d'entre-deux. Kris Verdonck se place à la tangente. Un pas de côté qui combine et hybride avec élégance la danse et l'architecture, l'acteur et la machine. Lorsqu'il intègre des machines dans ses œuvres protéiformes, elles lui servent de transition pour mieux façonner un univers complexe où elles deviennent un langage à part entière. Jamais utilisées comme des gadgets, les machines font partie d'un système conçu comme un univers fragile mais réel.

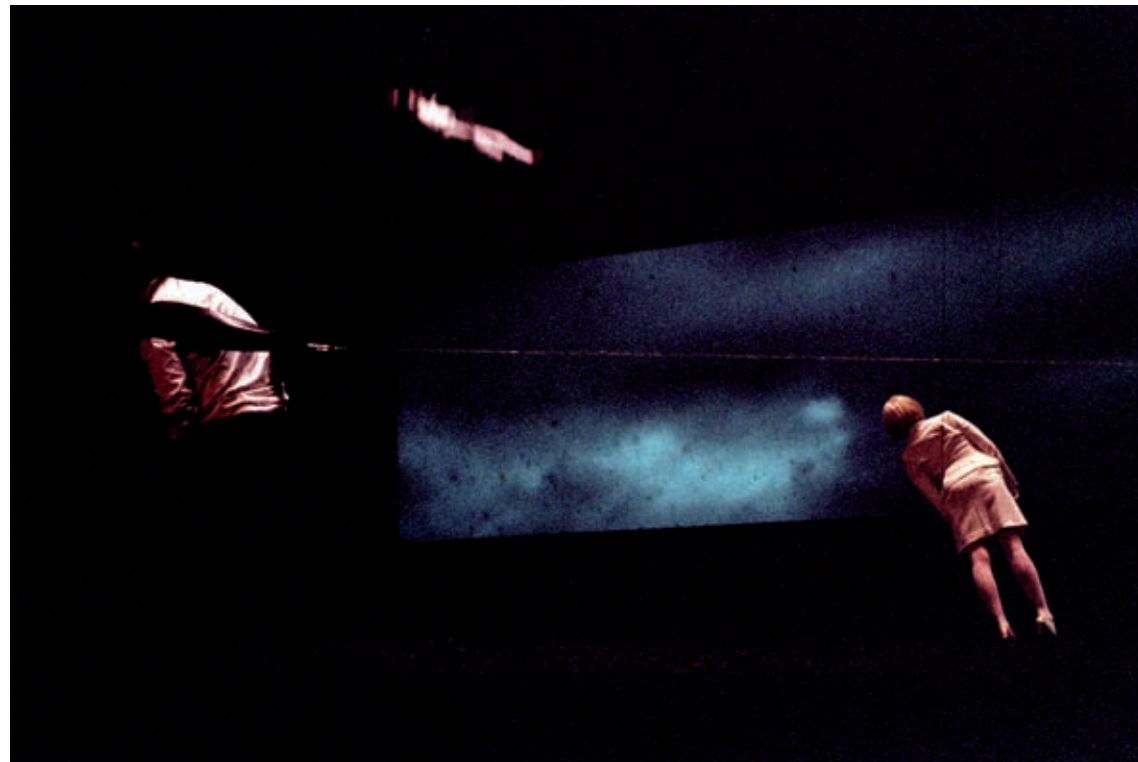
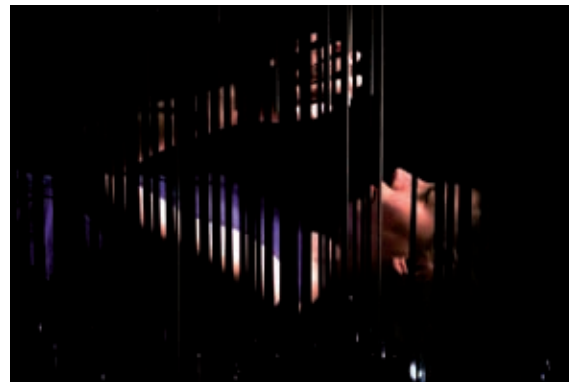
Kris Verdonck,
I/II/III/IV, 2007
© Giannina Urmeneta
Ottiker, courtesy de
l'artiste et Margarita
Production.



(En haut à droite et ci-dessous)
Kris Verdonck,
End, 2008-2009
© Catherine Antoine,
courtesy de l'artiste et de
Margarita Production.



Kris Verdonck,
Patent Human Energy,
2005 © Luc Schaltin,
courtesy de l'artiste
et de Margarita
Production.



Quelle a été votre première installation avec des machines?

Il s'agit de l'installation *Five*, une collection de cinq pièces avec des objets présentée au Kunsten Festival des arts.

Travaillez-vous avec des ingénieurs lorsque vous concevez une performance, une installation ou une pièce de théâtre mettant en jeu une machine ?

Je conçois la toute première idée de la machine, c'est-à-dire ce qu'elle doit faire, ce qu'elle doit être capable d'accomplir. Ensuite, vient la construction. Dès que j'ai une idée très précise, je collabore avec toutes les personnes nécessaires à sa réalisation : ingénieurs, techniciens, scientifiques. La plupart du temps, je n'ai pas une image en tête mais plutôt un système. Pour *Dancer # 1*, je voulais façonner une machine qui se détruit réellement, quelque chose de très oppressant. Il fallait juste inventer un système de crochet, une sorte de L en acier relié à la machine, qui permette à la fois de la suspendre et de la détruire. Comme le système est assez simple, je l'ai réalisé. Lorsque la machine se complexifie comme dans *I/II/III/IV* (2007), je fais appel à des ingénieurs pour la construire. Je suggère parfois des propositions et ils vérifient si elles sont techniquement réalisables.

Comment analysez-vous vos machines? Sont-elles des sculptures?

Je les perçois plus comme des personnages, comme des acteurs que comme des sculptures vivantes!

Comment se déroule le travail entre les acteurs, les danseurs et vos machines?

Mon point de départ est toujours le même : le texte, n'importe quel texte, même de la poésie. Je commence par étudier la dramaturgie du texte. Puis, lentement, une idée apparaît. Elle naît toujours d'un rapport entre un corps et un objet. L'objectif à atteindre réside dans la création d'une machine qui va influencer l'acteur ou le performeur par la mise en place d'une tension théâtrale. Après avoir placé une machine sur scène, nous discutons avec les acteurs de la dramaturgie. Ils commencent alors à interagir avec l'objet, ils l'apprivoisent avant de travailler concrètement avec lui. Même si une machine reste une machine, ils doivent se connaître l'un l'autre. Les acteurs jouent tout en appréhendant les possibilités de

Cyril Thomas — Comment vous définissez-vous?

Kris Verdonck — Je ne sais pas. Selon moi, les arts visuels, le théâtre, toutes les étiquettes et toutes les catégories ne signifient rien. J'ai de grandes difficultés à employer le terme « artiste », je fais les choses simplement...

Quand avez-vous pour la première fois utilisé une machine ou un robot sur scène?

J'ai employé une sorte de broyeur, une machine spéciale, pour un spectacle de théâtre intitulé *Dancer # 1* en 1993. Je travaillais sur la tragédie grecque et dans toutes les tragédies grecques, le destin du héros est déjà tracé : tout le monde sait qu'il va mourir à la fin. Peut-être à cause de mes études théâtrales, je désirais quelque chose de plus pour cette pièce. Je réfléchissais à une machine qui se détruirait elle-même, à une machine qui dès le départ sait qu'elle va être détruite, qu'elle va mourir, à l'instar du héros. Je ne souhaitais pas avoir simplement des acteurs qui récitent un texte appris par cœur ou qui fassent semblant que des événements aient lieu sur scène. Je désirais quelque chose de plus réel, une véritable explosion; je me suis alors tourné vers les machines et les performances. Ce n'est pas si étrange, ni si compliqué de comprendre qu'une machine peut se détruire elle-même. En outre, si vous vous placez sur un niveau plus théorique, celui de la communication, vous pouvez percevoir de belles choses avec des machines placées sur une scène de théâtre. Le public s'identifie facilement à un objet, à un robot ou à une machine. Pensez à la mort du petit robot à la fin du film *Star Wars*, tout le monde est en larmes parce que le robot était gentil. Personne ne pense à dire : « Hey, c'est juste une machine, il n'y a pas de problème! » En somme, les robots peuvent avoir une âme, prétendre à une existence sur une scène et être assimilés à des personnages.



la machine. Nous travaillons dessus avec les ingénieurs afin qu'elle corresponde le plus aux attentes des acteurs. Ensuite, vient le moment où ces derniers rentrent chez eux, tandis que la machine repart vers l'atelier. Nous effectuons alors des modifications selon leurs souhaits afin de la rendre plus confortable, de la faire aller plus ou moins vite, etc. Durant la période des répétitions, la machine influence les acteurs. L'inverse se vérifie également.

Votre processus de travail est fondé sur l'échange: entre vous et la machine, entre vous et les acteurs, entre les acteurs et la machine.

Il s'agit bien d'un échange. Parfois, cela crée des situations amusantes. Ainsi, durant les répétitions de *End*, nous avons répété séparément avec chaque acteur et chaque danseur. On avait attribué à chacun une machine spécifique. J'ai entendu des conversations entre les acteurs. Par exemple, l'un demandait à l'autre s'il comprenait sa machine et comment elle se comportait. Réponse: «*Bien, je n'ai pas encore perçu le langage de ma machine ni ce qu'elle veut me dire, mais nous allons y parvenir.*» Il y a donc bien une véritable interaction.

Parlez-nous de *End* (2008-2009).

Après un festival, on m'a dit qu'après toutes les installations, il était temps que je conçoive quelque chose pour une grande scène. J'étais prêt à le faire mais je voulais garder mon propre langage entre le corps et la machine. Avec Marianne Van Kerkhoven, nous voulions montrer les fins possibles de notre société humaine en dix tableaux. Nous avons inventé dix figures ou créatures, basées sur des personnages historiques soit totalement humains, soit totalement des machines ou encore mi-humains mi-machines. Sur scène, il n'y a pas de différence entre les acteurs et les machines, ils sont équivalents. Cette œuvre fait également référence à la bombe atomique. Avec l'explosion de la bombe, tout est devenu temporaire. Temporaire, éphémère, le futur a disparu parce que nous pouvons détruire notre planète. Dans cette création, les objets et les machines peuvent détruire notre monde. Ou le sauver. C'est pourquoi elle s'intitule *End*.

Je ne me soucie pas de la manière dont notre planète sera détruite. Mon attention se focalise davantage sur le langage des machines. Dans *End*, par un travail sur les textes, j'évoque la tension entre le corps et la machine. Les objets sont bien réels et me servent également de point de référence. En effet, si je parle d'une porte, demain, elle continuera à être une porte. En somme, je travaille sur le temporaire en associant cette idée aux machines, aux objets, aux textes. J'intègre également de véritables histoires, notamment celles relatées dans l'ouvrage de Sir Martin Rees, un astronome royal britannique, qui s'intitule *Our Final Century: Will the Human Race Survive the Twenty-first Century*. Il y évoque la fin du monde. Ce n'est pas un livre très joyeux! Sir Martin Rees donne huit catégories sur la manière dont nous allons nous détruire si nous ne changeons pas. Il prend de véritables exemples historiques comme le génocide du Rwanda. Ce texte a servi à écrire le monologue de Johan Leysen. Même si ce dernier est un excellent acteur, ce n'était pas si évident. Nous avons commencé par parler du personnage: comment devait-il s'adresser au public? Comment parler de ces événements si horribles? Il devait incarner plus un témoin qu'un personnage tragique, raconter ces faits mais aussi en être le résultat. Le but principal de cette pièce consiste à montrer sur scène les conséquences d'un environnement technique qui nous est profondément hostile.

Dans vos productions, quels types de robots ou de machines utilisez-vous?

J'emploie beaucoup de machines mais je n'emploierais pas le terme robot. Il n'y a qu'une seule machine interactive. Je ne sais pas vraiment comment définir un robot, ce qu'il est véritablement, sauf bien sûr pour les humanoïdes. Plus la machine devient interactive, plus elle ressemble à un robot. De toute manière, je ne pourrais pas définir non plus ce qu'est l'interactivité.

Comment percevez-vous la scène? Pensez-vous qu'elle est étendue, comme une sorte de cinéma élargi?

Je n'ai jamais réfléchi sérieusement au cinéma. J'aime voir du théâtre dans les musées et des objets sur scène. Ils créent des tensions intéressantes, surtout lorsque le public, tellement proche, devient partie intégrante de l'objet. *End* peut être assimilé à une gigantesque installation sans pouvoir dramatique. Le pouvoir dramatique peut s'estomper mais il est différent de l'art dramaturgique du théâtre classique.

Pour *I/II/III/IIII* puis pour *Duet* (2009), quel genre de relation vouliez-vous obtenir ou créer entre les machines et les danseurs suspendus dans les airs?

Dans *Le lac des cygnes*, il y a un quartet composé de quatre danseurs qui se tiennent chacun par la main. Ils font tous exactement la même chose, un peu comme des robots. Ils sont supposés être totalement parallèles. La beauté survient lorsque l'un d'entre eux commet une petite erreur et que celle-ci se répercute sur les quatre corps. Chacun d'eux veille sur l'équilibre de l'ensemble. Cette fragilité m'intéresse. Dans ces deux pièces, j'ai voulu montrer cette interactivité en la combinant à la rotation et à la gravité.

Comment analysez-vous le lien entre la vidéo et vos acteurs dans *Still* (2006) et dans *Dumb* (2009)?

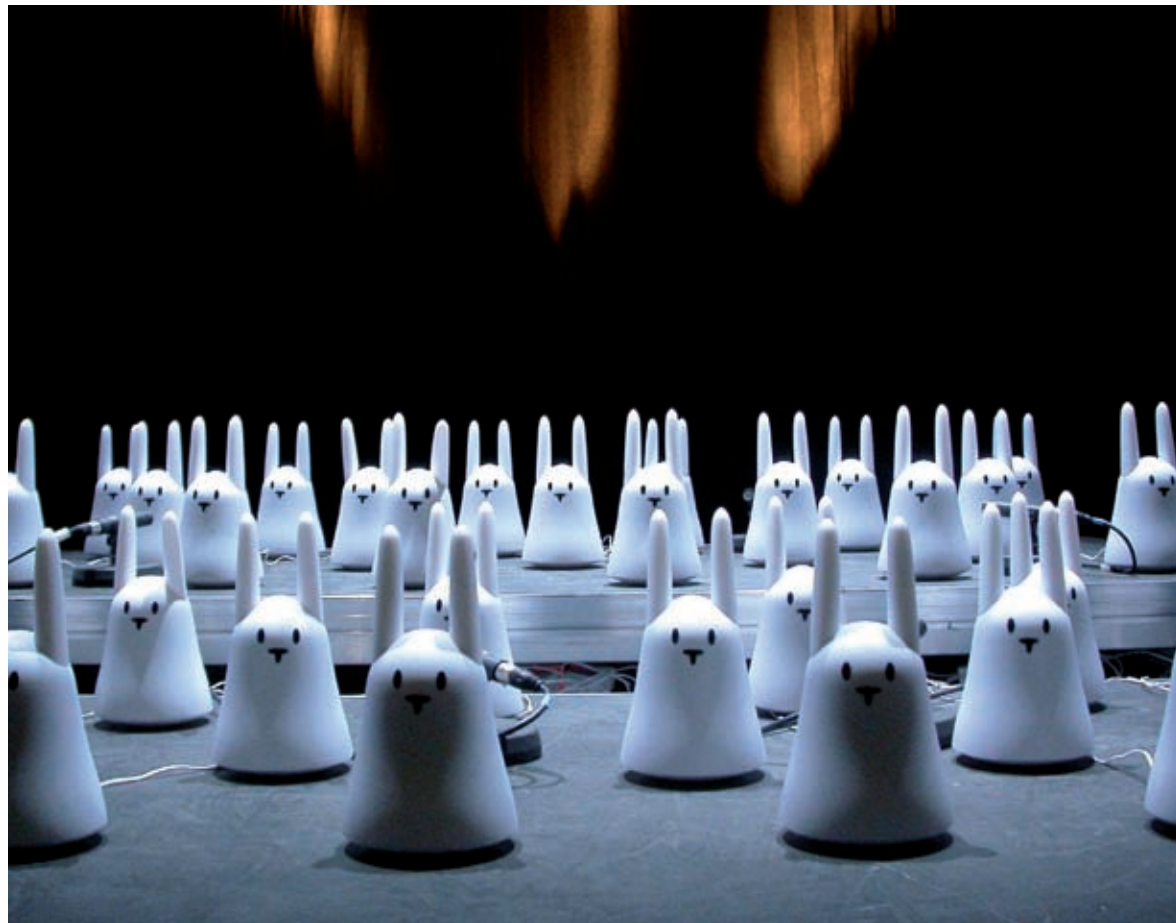
Je m'intéresse plus particulièrement à la vidéo et au film comme médiums, surtout lorsqu'ils influencent physiquement les acteurs, en les emprisonnant, en les ralentissant ou au contraire en les accélérant.

Comment votre intérêt pour Kafka s'est-il construit?

Par accident. Je participais à un workshop et quelqu'un a apporté la nouvelle *Le souci du père de famille* dont le personnage principal se nomme Odradek. Personne ne sait qui est véritablement Odradek: un personnage? Un être vivant? Un objet? Les objets vivants, les robots vivants s'associent à l'inquiétante étrangeté. Au moment où les robots prennent vie, ils deviennent cette inquiétante étrangeté. Les gens avaient peur la première fois qu'ils ont vu des automates. Un scientifique japonais évoque le fait que lorsque des robots sont trop humains, ils en deviennent effrayants. Tous ces personnages sont en quelque sorte des étrangers dans leur propre environnement.

Quel sera le sujet de votre nouveau projet autour de Samuel Beckett?

Samuel Beckett est un très vieil ami depuis de nombreuses années maintenant. Il est toujours sur la table lorsque j'invente quelque chose. Il connaissait parfaitement le «*métier*» du théâtre. J'aime beaucoup son obsession pour le multimédia comme dans *La dernière bande* où la machine – le magnétophone – monologue. Quand la télévision a été inventée, il s'est immédiatement mis à écrire pour elle. À chaque fois qu'un medium naissait, il l'utilisait à sa manière. Il forçait le médium à devenir le support de ses propres histoires beckettiennes. Imaginez ce qu'il aurait écrit à propos des robots ou des voix artificielles...



Nabaz'mob, le coup des lapins

NABAZ'MOB, OPÉRA POUR
100 LAPINS COMMUNICANTS
D'ANTOINE SCHMITT ET
JEAN-JACQUES BIRGÉ

Annick Rivoire

Explorer le chaos et l'ordre sur scène à l'aide d'une batterie de lapins numériques. Établir des rapports subversifs avec 100 Nabaztags, ces robots wi-fi à l'effigie du rongeur aux grandes oreilles plutôt estampillé kawaiï. Traiter de la démocratie en concevant un opéra aléatoire contemporain, musical et lumineux. *Nabaz'mob*, l'opéra pour 100 lapins communicants des deux artistes français Jean-Jacques Birgé et Antoine Schmitt, explore toutes ces dimensions sous le faux nez plutôt inoffensif de robots de 23 centimètres de haut pour un poids de 418 grammes. Reliés à l'internet par wi-fi, équipés de diodes lumineuses et de capacités sonores quasi illimitées, ce troupeau hi-tech est l'interprète d'une composition électro-acoustique et lumineuse créée par les deux designers et artistes pour la première fois en 2006 au Web Flash Festival du centre Pompidou. Depuis, le «clavier», comme dit affectueusement Jean-Jacques Birgé, ne chôme pas. Passés par Mons en avril pour Robotix's, les 100 lapins sont jusqu'au 11 novembre les vedettes permanentes de l'exposition *Musique en jouets* au musée des Arts décoratifs à Paris. Le 6 septembre, ils ont vocalisé sur la scène du plus ancien des festivals des arts électroniques, l'Ars Electronica Festival de Linz, en Autriche, où l'opéra a obtenu un Award of Distinction, un prix émérite de musique digitale.



(Page précédente)
Jean-Jacques Birgé
et Antoine Schmitt,
Nabaz'mob,
opéra pour 100 lapins
communicants, vue de
l'installation lors du
SIANA à Evry, 2009
© Jean-Jacques Birgé,
Antoine Schmitt et
A.P.R.E. 2006-2009,
courtesy des artistes.

(Ci-dessus)
Jean-Jacques Birgé
et Antoine Schmitt,
Nabaz'mob, vue de
l'installation au PASS
à Mons, 2009
© Jean-Jacques Birgé,
Antoine Schmitt et
A.P.R.E. 2006-2009,
courtesy des artistes.

Ils ont une bien plus grande latitude
d'interprétation que des humains :
les humains seraient virés, alors que
nos lapins sont simplement réparés.

«Il y a clairement une dimension de subversion quant à l'objet lui-même, dit Antoine Schmitt. Un lapin c'est gentil, mignon et bobo, mais quand on en met 100 sur une scène, ce n'est plus si gentil que ça.» En apparence, ces objets techno du début du XXI^e qui bougent des oreilles et synchronisent leurs cinq LEDs de couleurs vives et les sons émis (128 en base Midi) rappellent davantage les clochettes que les scies électriques. *Nabaz'mob* impressionne par le ballet des effets du design lumineux, donnant dans la dramaturgie et faisant appel à des imaginaires éloignés de l'apparence tranquille des lapins, creusant une tension entre l'apparente communion de l'ensemble (on songe aux ballets de gymnastes chinoises) et leur comportement individuel (une oreille asynchrone, une couleur décalée...). «Nous avons décidé de pervertir l'objet, d'en faire quelque chose d'un peu effrayant, ajoute Jean-Jacques Birgé. Nous sommes tous les deux intéressés par les concepts du chaos et du contrôle. Nos 100 lapins sont une paraphrase de la démocratie».

Antoine Schmitt, artiste du code et Jean-Jacques Birgé, compositeur, avaient déjà travaillé ensemble en 1998 sur *Machiavel*, un CD-Rom avant-gardiste qui faisait appel à l'interaction du spectateur via un scratch vidéo, creusant le rapport singulier de l'homme à la machine. Avec *Nabaz'mob*, c'est le rapport machine/machine que le duo explore. Tout a commencé par un travail de design industriel pour la société Violet. Antoine Schmitt est appelé à la conception du Nabaztag (lapin en arménien, la langue natale de l'un des deux cofondateurs, Rafi Haladjian) pour le design comportemental du lapin, tandis que Jean-Jacques Birgé, lui, en développe le design sonore. Pour le Flash Festival, Antoine Schmitt songe à un opéra en version collaborative, à partir des lapins apportés par leurs propriétaires... Un projet utopiste sur fond de Flashmob, ces mobilisations éclair via l'internet, un projet minimaliste aussi.

«*Tout passe par le synthétiseur Midi et pas par des MP3, avec trois portées, la chorégraphie des oreilles, la chorégraphie des cinq LEDs et la composition musicale*», explique Jean-Jacques Birgé. Un projet également qui s'appuie sur une troupe d'acteurs pas si robotisés qu'ils en ont l'air. «*Comme dans une partition de John Cage, qui joue de l'inconnue du comportement humain (l'interprète choisit telle ou telle sous-section de la partition), le lapin aussi, avec son petit ordinateur interne, peut choisir*», ajoute Antoine Schmitt. L'autonomie de chaque lapin est comme le grain de sable dans la composition. Un éditeur de partition 8 pistes, un petit lecteur de chorégraphie des oreilles et un simulateur de 100 lapins génèrent la partition des trois mouvements (et demi) en langage lapin.

L'aléatoire qui insuffle une forme d'humanité hybride à ce concert de lapins technos, ce sont les dix secondes de délai entre le premier qui lit la note et le dernier. Toutes les dix secondes, chaque lapin allumé se connecte au serveur et demande s'il peut démarrer (et donc jouer sa partition). Mais les 100 lapins ne posent pas tous la question en même temps, débit du réseau oblige. Ce dixième de seconde de décalage, une limite technique qui aurait pu être levée, «*était une contrainte de composition géniale*», selon Antoine Schmitt. Ces dix secondes donnent une «*forme nuageuse à la matière sonore et lumineuse, créent des grumeaux et des formes de ralentissements*» qui donnent à *Nabaz'mob* sa qualité musicale à la Steve Reich ou György Ligeti.

Le prix décerné à l'opéra dans la catégorie musique digitale de l'Ars Electronica est d'autant plus savoureux que «*le lapin fait un bruit de boîte à musique, les micros ne font que sonoriser, ce sont 100 petits haut-parleurs dans leur ventre qui font de la musique contemporaine mezzo-voce*», explique Jean-Jacques Birgé. Et le tout, la plupart du temps devant un public captif, et sans que jamais les représentations ne se ressemblent. «*Comme ils sont 100, on ne sait jamais dans quel ordre ils vont jouer. Si un moteur d'oreilles est grippé, on se fait la réflexion qu'il ne faut plus de comique dans l'orchestre à la prochaine représentation. Ils ont une bien plus grande latitude d'interprétation que des humains: les humains seraient virés, alors que nos lapins sont simplement réparés*», dit en riant Jean-Jacques Birgé. Les deux artistes en parlent comme d'êtres de chair et d'os – quand ils ne lancent pas des carottes au public en fin de spectacle... «*C'est complètement fou le rapport qu'on a avec eux, ajoute-t-il. À chaque installation, ils sont très très vite humanisés.*»

Depuis qu'ils ont traversé l'Atlantique, les 100 lapins se sont multipliés et avec la version installation au musée des Arts décoratifs de Paris, ils sont aujourd'hui environ 300. Le Nabaztag a bien entendu évolué: la société Violet a sorti une version 2, avec puces RFID et mouvement d'oreilles ultrarapides, streaming et sons plus «performants». Mais Antoine Schmitt et Jean-Jacques Birgé se sont émancipés de leur collaboration avec Violet pour faire durer cet opéra qui n'aura pas de version 2. «*La prochaine œuvre sur laquelle nous travaillerons ensemble fera le lien entre Machiavel et Nabaz'mob, en creusant le rapport des machines aux hommes, qui seront programmées pour contrôler une foule*», dit Jean-Jacques Birgé. Une autre œuvre politique, en somme.

Auteur, compositeur, designer sonore (pour des expositions-spectacles, des sites web et de nombreux CDrom ou DVDrom, dont celui du Louvre), réalisateur de films et artiste multimédia, Jean-Jacques Birgé (né à Paris en 1952) est un concepteur multicasquettes. Sa passion pour les sonorités l'amène à fonder le label de disques GRRR en 1975, puis à créer le groupe Un drame musical instantané (1976). Passionné de nouvelles technologies, expert en instruments de synthèse, sa carrière se déploie en solo et en collaboration avec Nicolas Clauss (www.somnambules.net, prix Ars Electronica 2004), Antoine Schmitt, Frédéric Durieu (www.lecielestbleu.com, Prix Scam 2002), Michel Houellebecq, Raymond Sarti, etc.

www.drame.org

Ingénieur, programmeur, designer et plasticien, Antoine Schmitt (né en 1961) crée des œuvres parfois minimalistes et abstraites, programmées pour «être libre», selon son expression. Il combine des données issues de la physique et de l'intelligence artificielle dans des installations visuelles ou sonores le plus souvent interactives. Ses projets l'ont amené à explorer la danse, la musique, le cinéma, l'architecture et lui ont donné l'occasion de collaborer avec Vincent Epplay, Jean-Jacques Birgé, Ataru Tanaka, Anne Holts et Jean-Marc Matos, Alberto Sorbelli, Joana Preiss, Juha Marsalo... Il a été récompensé à plusieurs reprises: *medi@terra* (Athènes, 1999), *Interférences* (Belfort, 2000), *Transmediale* (Berlin, 2001 et 2007), Festival international de vidéo-danse (Paris, 2002).

www.gratin.org/as
www.schmittmachine.com



Transquinquennal

DEUS EX MACHINA

Propos recueillis par
Clarisse Bardiot

Transquinquennal, En d'autres termes, 2004. À droite de l'image on note la présence du robot. © Lydie Nesvadba, courtesy des artistes.

Transquinquennal, collectif théâtral implanté à Bruxelles, explore depuis ses débuts les potentialités dramaturgiques des technologies numériques. Dans *En d'autres termes*, spectacle muet créé en 2004, quatre personnages cuisinent et consomment un repas pendant la durée du spectacle. Ils manipulent à vue des collages de photographies de famille dans lesquelles on les reconnaît enfants. Ces traces intimes sont filmées par un robot-caméra qui se déplace, les agrandit, les balaie du regard, les effleure de son œil mécanique. La machine filme parfois des fragments de l'action scénique, composant de nouvelles images où les corps sur scène et les corps photographiés cohabitent. Ces déplacements construisent la dramaturgie en tissant des liens entre les personnages, en évoquant ou induisant des relations, au-delà des mots. Retour sur cette expérience avec les membres du collectif.

Patch — Quel est le point de départ de ce projet?

Transquiquennal — Nous sortions d'un spectacle, *Zugzwang* (2001), où le langage était omniprésent. Cette pièce consistait en une succession de commentaires à partir d'une photographie. Nous souhaitions en prendre le contre-pied et proposer un spectacle totalement silencieux. Pour *En d'autres termes*, nous sommes partis d'une contrainte formelle. À l'inverse du reste de nos productions, où un sujet, voire un texte, constituait notre point de départ, nous devons trouver un contenu adéquat en fonction d'une forme préétablie. La famille s'est finalement imposée comme thème central: les relations à l'intérieur du cercle familial reposent souvent sur le non-dit, restent non verbalisées ou sont exprimées maladroitement. Nous avons commencé par rassembler des photographies de notre enfance, de nos parents, de nos grands-parents... Tout un travail d'anamnèse débutait. En regroupant ces différentes traces autobiographiques, nous nous sommes rendu compte que nous avions tous les mêmes images. Elles se confondaient presque.

Transquiquennal,
En d'autres termes,
2004 © Lydie Nesvadba,
courtesy des artistes.



Comment se sont passés la construction du robot et le travail de répétition?

Nous n'avions absolument pas les moyens d'investir dans des recherches technologiques très pointues. Dans un premier temps, les techniciens de théâtre voulaient caler tous les positionnements de la caméra avec les techniques théâtrales habituelles: poulies, cordes, marquages... Avec plus de 300 configurations qui s'enchaînaient les unes aux autres, il fallait trouver une autre solution. Il était très important que le robot soit mécanisé, qu'il apparaisse tel un *deus ex machina*. Hormis la référence amusante aux pièces à machines du XVII^e siècle, le robot pouvait en incarner une version plus contemporaine. Par chance, la rencontre avec Walter Gonzalez (*le concepteur du robot, ndr*) s'est avérée fructueuse. Il a tout de suite proposé de construire une machine-œil télécommandée qui évoluerait sur un axe XY. Comme nous avions expérimenté la programmation des régies lumières pour *La lettre des chats*, en 1992, le robot a été piloté dans un premier temps en DMX. Le pupitre lumière ne comprenant les commandes que sous forme de pourcentage, il était impossible d'obtenir de la caméra la précision nécessaire à la commande! Finalement, nous avons opté pour une lanbox (un autre système de contrôle), solution qui par ailleurs nous a donné la possibilité de tourner le spectacle plus facilement. Néanmoins, le système élaboré demeurait très rigide, et la moindre modification dans le parcours du robot entraînait des heures et des heures de programmation. Tout son comportement écrit au millimètre ne permettait aucune interaction en temps réel.

Il ne s'agit pas seulement d'une question technique mais avant tout d'une question d'écriture et de dramaturgie.

Les mêmes épisodes, comme les jeux d'enfants à la plage, les bains ou les portraits de famille revenaient, alors que nous venions de contextes très différents. Comment organiser tout ce matériau, présenter cette collection, afin de dépasser l'autobiographie, la simple histoire individuelle, et retrouver une certaine objectivité ou au moins obtenir un regard plus neutre, plus extérieur? La diffusion d'un diaporama a été rapidement abandonnée pour être remplacée par l'idée d'une caméra qui circulerait dans les images et qui nous filmerait aussi sur le plateau, comme un œil extérieur. Le robot est entré en scène. Son « regard » permet de prendre du recul par rapport à l'intimité des documents présentés, tout en mettant sur un même plan l'action scénique et les documents d'archives, le présent du plateau et l'histoire passée.

Vous allez reprendre ce spectacle à Liège en octobre 2009. Au vu de l'obsolescence des technologies, est-ce encore possible d'utiliser la même machine et son programme?

Serge Rangoni, qui dirige le Théâtre de la Place, avait vu *En d'autres termes* à la création, en 2004. Ce spectacle a peu tourné, car cet objet, à la croisée du théâtre, de l'installation et de l'art vidéo était à l'époque très étrange pour les programmeurs. Il nous a proposé de le remonter pour le festival Émulation Europe. Grâce à ce projet, nous prolongeons nos recherches sur la programmation du robot. Dans l'intervalle, nous avons en effet découvert les potentialités du logiciel Max/MSP que nous avons utilisé dans *Tout vu*, en 2005. Durant une semaine au CECN, Jacques Hoepffner a collaboré avec nous pour remettre en état le robot et revoir complètement sa programmation. Pourtant, il ne s'agit pas seulement d'une question technique mais avant tout d'une question d'écriture et de dramaturgie. Max/MSP confère au robot une sorte d'identité, une présence beaucoup plus forte sur le plateau. Parce que nous pouvons reprendre la main sur la programmation de ses déplacements au cours de la représentation, ou bien parce que ses comportements ont une part d'incertitude, d'aléatoire, qu'une certaine autonomie lui a été conférée. Nous avons donc une machine qui devient un partenaire de jeu. Tout un champ de possibilités, que nous espérons avoir le temps d'explorer avant la reprise, s'ouvre. Un problème demeure: comment trouver les ressources économiques pour que les technologies soient intégrées en amont, pour que les développeurs soient présents pendant toute la durée des répétitions afin d'expérimenter vraiment leurs potentialités dramaturgiques? Pour le moment, nous n'avons pas les moyens d'un tel luxe.

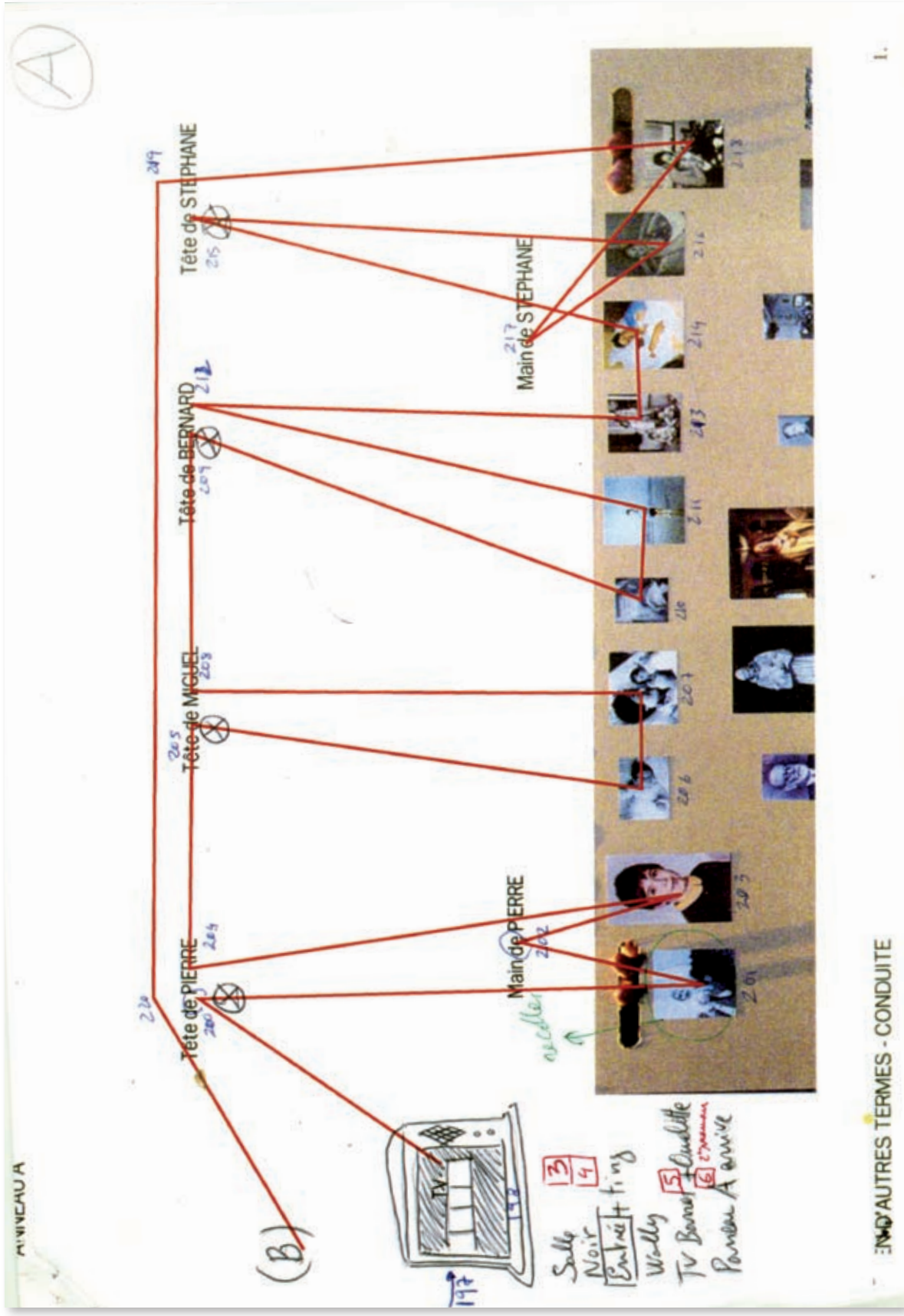
En d'autres termes n'était pas votre première œuvre intégrant des technologies numériques, et vous venez d'en évoquer d'autres. D'où vient cet intérêt?

Des compagnies comme Dumb Type nous ont beaucoup marqués. Nous vivons entourés de technologies, c'est notre univers. La vidéo est essentielle dans notre processus de création, elle est notre œil extérieur sur le plateau: nous filmions toutes les répétitions. À ce titre, *En d'autres termes* est une vraie mise en abîme de notre manière de travailler! Nous fréquentons assidûment les musées d'art contemporain, notamment lorsque

nous sommes en tournée. Depuis des années, nous nous confrontons aux installations vidéo et interactives. Ces dernières mettent en scène une relation aux spectateurs, une question centrale dans nos productions. Les problématiques des installations numériques sont très proches de celles formulées sur une scène de théâtre. Par ailleurs, nous essayons de nous informer sur les nouveaux outils, sans toutefois les maîtriser. De ce point de vue, chaque spectacle permet de progresser. Au-delà des compétences techniques, les technologies numériques et la vidéo nous intéressent par leur capacité à fabriquer les éléments en direct, dans le temps de la représentation. Nous n'utilisons jamais, ou du moins très rarement, des éléments préenregistrés, que ce soit pour l'image ou pour le son. Ainsi, pour *En d'autres termes*, différents créateurs sonores sont intervenus, avec la consigne suivante: pas d'illustration, pas de reproduction de ce qui a lieu sur le plateau ou dans les images. Cet aspect donne une dimension de concert au spectacle. Il est différent à chaque représentation. La fabrique du direct permet de ne pas être dans la reproduction, ni dans l'improvisation, mais au contraire de se situer dans une ouverture à d'autres potentialités, y compris pour le comédien. Les technologies construisent un milieu, un environnement dans lequel le spectacle peut être remis en jeu chaque soir, différemment.

Transquiquennal, collectif théâtral bruxellois, travaille depuis plus de dix ans sur le quotidien, la matière vivante et contemporaine, en collaboration avec des auteurs (Philippe Blasband, Eugène Savitzkaya, Rudi Bekaert) ou seul. Dans une pratique collective où chacun est dépositaire de l'œuvre et de son sens, Transquiquennal questionne l'« ici et maintenant » du théâtre, le présent de la représentation et la multiplicité de ses formes. La démarche artistique de la compagnie, qui se sert de la contrainte comme outil et qui explore les genres et modes d'expression les plus divers, tend ainsi à dépasser les conventions pour réinventer des pratiques théâtrales. Le noyau artistique de base de Transquiquennal se compose de Bernard Breuse, Miguel Declaire, Stéphane Olivier et Céline Renchon. Transquiquennal est en compagnonnage au Théâtre Varia à Bruxelles.

www.transquiquennal.be



Zaven Paré,
Le présidente Schreber,
2007-2008, son et lumière.
Vue de l'installation à Mons
en 2008, © Zaven Paré
courtesy de l'artiste

Plusieurs spectacles récents (*Les aveugles* mis en scène par Denis Marleau, *Stifters Dinge* de Heiner Goebbels) ont défrayé la chronique en se présentant comme des pièces sans acteurs. Qui plus est à haute saveur technologique, ces œuvres semblaient accomplir ce que les thuriféraires des arts numériques auguraient: l'éviction de la présence humaine *hic et nunc* sur le plateau, et son remplacement par des machines.

Outre les spectacles sans acteurs, partie immergée de l'iceberg, les machinations numériques vont bon train dans un domaine florissant: les spectacles faisant intervenir des robots. Encore faut-il s'entendre sur la définition de ce terme. Détour par le Petit Robert. Robot: «*Machine, automate à l'aspect humain, capable de se mouvoir et d'agir.*» Dans ces spectacles, en termes de robots, il s'agit plutôt de machines commandées à distance, et qui n'ont pas toujours apparence humaine. Du reste, le «*premier*» spectacle pour robot jamais réalisé est prévu à l'horizon 2010, et le fait d'un auteur metteur en scène japonais, Oriza Hirata, en collaboration avec la société Mitsubishi. Comme tel, cet accomplissement n'est pas le fruit d'une machine infernale, du complot des ordinateurs afin d'envahir le sanctuaire de la scène théâtrale. Il s'inscrit dans un horizon plus large, celui de l'automate et des arts de la scène. L'ironie de l'histoire –et pour nous son intérêt– est que l'automate comprend aujourd'hui dans le vaste cortège qui l'accompagne (marionnettes, masques, effigies, robots...) l'ordinateur, dont il peut s'arroger en partie la paternité. Autrement dit, c'est dans la figure de l'automate que l'acteur et la machine, le théâtre et l'ordinateur, se rejoignent.

Au-delà des polémiques que les machines suscitent parfois, il faut se souvenir qu'elles s'inscrivent dans une histoire du théâtre âgée de plusieurs siècles, et qu'elles ont inspiré certaines des théories les plus importantes sur le jeu de l'acteur. Cette histoire, que nous parcourons à grands pas, suggère qu'acteur et machine, loin de s'opposer offrent au contraire des figures riches et complexes, depuis l'automate jusqu'à l'acteur interfacé.

Machinations théâtrales

Clarisse Bardiot



« *L'homme est une machine si composée, qu'il est impossible de s'en faire d'abord une idée claire, et conséquemment de la définir.* »

Julien Offray de La Mettrie, *L'homme-machine*, Paris, Mille et une nuits, n°275, 2000, (1747) p. 21.

L'automate, modèle de l'acteur

Revenons à l'automate. Jean-Claude Beaune le définit ainsi: «*L'automate est une machine porteuse du principe interne de son mouvement qui, en conséquence, garde inscrits en ses composants matériels ou ses actions, l'illusion, le rêve ou la feinte de la vie. [...] L'automate cache la cause première de son mouvement et fait croire à son organicité.*»¹ Au XVIII^e siècle, grand siècle de l'automate, le mouvement est alors entendu comme la manifestation du vivant. C'est ainsi que les dispositifs d'horlogerie des automates visent à appréhender le mécanisme de la vie comprise comme mouvement.

Pour obtenir cette illusion, l'automate est doté de quatre caractéristiques principales: le mouvement, l'autonomie, la mémoire et la programmation. Pour que l'illusion fonctionne, il faut que l'automate soit autonome, c'est-à-dire que le principe qui le meut n'apparaisse pas. Le mécanisme doit donc être caché. L'automate est une machine mnémonique qui repose sur la programmation, afin que ses séquences de mouvements puissent être répétées: le canard de Vaucanson –célèbre créateur d'automate au XVIII^e siècle– simulera invariablement le même processus de digestion, son joueur de flûte sifflera toujours les mêmes notes. Quelques siècles plus tard, ces mêmes caractéristiques seront à l'origine des deux principes fondamentaux de l'informatique tels que décrits par Von Neumann dans un texte intitulé *Théorie générale et logique des automates*²: la régulation et la programmation.

Depuis Héron d'Alexandrie jusqu'aux acteurs virtuels, l'automate est la tentation du théâtre. D'un théâtre renouant avec le sacré, comme le souhaitaient l'auteur symboliste Maurice Maeterlinck et le metteur en scène et théoricien Edward Gordon Craig, ou bien évoquant notre monde mécanisé, comme dans les spectacles des avant-gardes du début du XX^e siècle. Ces deux moments importants de l'histoire de l'automate au théâtre trouvent leur source la plus immédiate dans le romantisme allemand, où l'automate est présenté comme un modèle pour l'acteur. En effet, on oppose au jeu des comédiens, celui des marionnettes et autres pantins articulés, voire celui de l'automate, comme dans le célèbre texte de Kleist sur *Le théâtre de marionnettes*, publié en 1810.³

L'ambiguïté de l'automate, être à la fois animé et inanimé, fascine. Maeterlinck et Craig s'en réfèrent à lui, certes pour privilégier l'artificiel aux dépens du réalisme, mais surtout pour rendre à la vie son caractère énigmatique, pour évoquer un au-delà invisible du théâtre, pour renouer avec le sacré: «*L'acteur disparaîtra; à sa place nous verrons un personnage inanimé –qui portera si vous voulez le nom de «Sur-Marionnette»–, jusqu'à ce qu'il ait conquis un nom plus glorieux. [...] Celle-ci ne rivalisera pas avec la vie, mais ira au-delà; elle ne figurera pas le corps de chair et d'os, mais le corps en état d'extase, et tandis qu'émanera d'elle un esprit vivant, elle se revêtira d'une beauté de mort.*»⁴ Il propose à l'acteur le modèle de l'automate pour qu'il apprenne à contrôler son corps soumis aux aléas de ses passions, sources d'accident et de hasard incontrôlé: «*Si vous pouvez transformer votre corps en automate absolument obéissant*»⁵, demande-t-il aux comédiens. Ce que Craig recherche, ce n'est pas tant l'aliénation de l'acteur que la disparition de l'organicité, de la chair vulnérable, pour que la sur-marionnette puisse advenir: si le corps dans ses imperfections se manifeste, alors on ne peut voir qu'un individu sur scène et non une sur-marionnette.

1 Beaune Jean-Claude, *L'automate et ses mobiles*, Paris: Flammarion, 1980, p. 7.

2 Von Neumann John, *Théorie générale et logique des automates* (traduit par Jean-Paul Auffrand), Seyssel: Champ Vallon (coll. Milieux), 1996.

3 Didier Plassard souligne que le vocabulaire du mécanisme indique qu'il est question d'un automate et non d'une marionnette.

Plassard Didier, *L'acteur en effigie: figures de l'homme artificiel dans le théâtre des avant-gardes historiques*, Allemagne, France, Italie, Lausanne: L'Âge d'Homme (coll. Th 20, série études), 1992.

4 Craig Edward Gordon, *De l'art du théâtre*, 1908, Belval: Circé, 2004, pp. 92-94.

5 Id., p. 85.

Vers un théâtre automate

Après la Première Guerre mondiale et avec l'industrialisation croissante, l'homme-machine devient une figure centrale des pièces des futuristes, des dadaïstes et des constructivistes. Les figures de l'homme artificiel des années 1920 ont pour antécédents les discours de Descartes et de La Mettrie sur l'animal et l'homme-machine, les automates du XVIII^e siècle et les récits fantastiques des romantiques sur les androïdes. Au début du XX^e siècle, les avant-gardes, futurisme et Bauhaus en tête, s'emparent de la figure de l'automate pour explorer le rapport de l'homme et de la machine, et interroger ainsi la place de l'individu dans nos sociétés industrialisées. L'acteur des avant-gardes des années 1920 est soumis à un processus de « machinisation » : les costumes rigides de Depero, de Schlemmer ou de Picasso entravent tout mouvement naturel, contraignent le corps et imposent une gestuelle précise comme s'il y était inscrit un programme que l'acteur devait exécuter.

Conséquence ultime du rêve de l'acteur artificiel : la création d'un théâtre délivré de la présence humaine, d'un théâtre abstrait qui ne serait plus que jeu de couleur, de lumière et de musique, d'un « théâtre automate », d'un théâtre de machines. Lorsque le théâtre convoque la figure de l'automate, celle-ci dépasse bien souvent le cadre de la théorie de l'acteur pour s'appliquer au théâtre dans son ensemble.

C'est ainsi que pour les avant-gardes des années 1920, la référence à l'automate devient un modèle d'organisation plastique et scénographique. L'un des exemples les plus célèbres de théâtre automate de cette période est *Feu d'artifice* de Giacomo Balla, présenté en 1917 dans le cadre des Ballets russes à Rome : la représentation consiste en projections de lumières sur des formes, avec des changements

toutes les cinq secondes, en correspondance avec la musique, grâce à l'utilisation d'un clavier de commandes conçu pour l'occasion. Dans plusieurs spectacles, parfois demeurés à l'état de projets, le comédien disparaît de la scène : c'est le cas du *Cabinet des figures* de Schlemmer en 1923, du projet d'El Lissitzky pour *Victoire sur le soleil* la même année, ou encore des projets de marionnettes de Lothar Schreyer au Bauhaus⁶. Vilmos Huszár, lui, élabore un projet de Spectacle plastique entre 1920 et 1921 qui se présente comme un théâtre mécanique entièrement automatisé. Le spectacle devait s'achever avec l'épuisement de toutes ses possibilités combinatoires.

Pourtant, dans les projets de théâtre automate des années 1920, la disparition de l'acteur ne signifie pas toujours disparition de l'homme. La présence de ce dernier sur scène n'a alors qu'une seule raison : activer le mécanisme, montrer les rouages, la cause première. Ainsi El Lissitzky prévoyait de placer au centre de l'appareil qu'il imagine pour *Victoire sur le soleil* un artiste – qui n'est pas considéré comme un comédien – chargé de manipuler les différents éléments du dispositif.

Dans ces pièces pour machines, l'un des éléments essentiels est l'affirmation du mouvement. En ce sens, les hommes de théâtre qui cherchent à élaborer un théâtre automate, souvent proche d'un théâtre abstrait, ne cherchent pas à évacuer l'acteur pour en finir avec le vivant. Au contraire, ils sont les héritiers de cette pensée selon laquelle le mouvement signifie la vie. C'est pourquoi les périodes historiques qui se sont intéressées à l'automate au théâtre (époque baroque et années 1920 en tête) sont aussi celles qui ont fait du mouvement de la scène un principe esthétique.

Aujourd'hui, le mouvement demeure une question cruciale pour les acteurs virtuels, avatars contemporains de l'automate, dans une sorte de renversement du dispositif : l'acteur ne s'approche plus de l'automate en fuyant sa propre organicité, mais insuffle sa chair aux personnages de synthèse, grâce aux procédés de capture du mouvement, pour les « animer », pour semer le trouble sur leur nature, entre artifice et réalisme.

6 Sur ces projets, et sur le théâtre abstrait, cf. Michaud Eric « "Des hommes sans égoïsme", marionnettes au Bauhaus », in *Puck*, n° 1, 1988, pp. 60-67 et Bablet Denis, *Les révolutions scéniques du XXe siècle*, Paris : Société internationale d'art, 1975.

« Le comédien aussi est une machine. Prenez le problème de la mémoire, chez le comédien, c'est une prouesse technique. Ingurgiter un texte qui n'est pas de soi, et s'agiter avec, ce n'est pas naturel. C'est technique. Et comment, après cet apprentissage machinique, peut-on être capable de se dire : cette restitution est vivante ou ne l'est pas. Est-ce qu'un bon comédien est vivant ou pas ? C'est aussi compliqué qu'un test de Turing. »

Jean-François Peyret, cit. in Michel Valmer, « Entretien avec Jean-François Peyret », in *Alliage*, n°47, 2001 (publié sur www.tribunes.com/tribune/alliage/47/Peyret_47.htm).

B) je , tu , il machine
B) je , tu , il machine
B) je , tu , il machine
B) je , tu , il machine
B) je , tu , il machine
B) je , tu , il machine

(conseil : ne pas
utiliser le verbe être)

Jean-Luc Godard, *Moi Je*, janvier 1973, p. 10. Page reproduite dans l'article de Michael Temple (p. 231), « Inventer un film. Présentation de Moi Je », in Nicole Brenez (dir.), *Jean-Luc Godard-Documents*, Paris, Éditions du centre Pompidou, 2006, pp. 189-245.

L'acteur interfacé

L'histoire du théâtre et de l'automate connaît à l'heure des *digital performances* de nouveaux rebondissements : en devenant l'interface entre le plateau et la scène numérique, entre le monde physique et l'univers virtuel, l'acteur ne risque-t-il pas de se transformer en instrument de la machine ? L'ordinateur, cet automate, aurait la faculté de se transformer en marionnettiste de l'acteur, niant toute autonomie, voire tout caractère ontologique, à l'acteur. Faire de l'humain la marionnette de la machine, tel pourrait être le propos de ce théâtre. Plusieurs performances, dont celles de Marcel.lí Antúnez ou Stelarc, ou encore les *automatic theatre performances* des Hollandais Arthur Elsenaar et Remko Scha, tendent à accréditer ce phénomène : le corps y est manipulé soit par des spectateurs connectés à distance, soit par des flux de données issus d'internet, convertis en signal électrique. Le dispositif de Stelarc est constitué d'influx électriques qui stimulent directement les muscles. Stelarc ne contrôle plus son propre corps. Ce dernier est devenu un « corps involontaire »⁷. Les expériences de ce type remontent au XIX^e siècle, avec Duchenne de Boulogne, médecin considéré comme le fondateur de la neurologie. En plaçant les deux rhéophores (fils métalliques conducteurs) d'un appareil d'induction ou d'une pile sur la peau bien humectée, le médecin stimule un seul faisceau musculaire à la fois, sans douleur pour le patient. Par ce procédé, Duchenne de Boulogne souhaite repérer les muscles expressifs. En 1862, il publie un ouvrage accompagné de photographies, *Mécanisme de la physiologie humaine ou analyse électrophysiologique de l'expression des passions*⁸. Ces photographies composent une « orthographe de la physiologie en mouvement », destinée à l'usage des peintres et des sculpteurs.

7 « Involuntary Body » est une expression qui revient fréquemment dans les titres des performances de Stelarc à partir de 1995. Par exemple : *Parasite - Event for Invaded and Involuntary Body*. Voir également Stelarc, « L'involontaire, l'étranger et l'automatisé. Chorégraphies pour corps, robots et fantômes », in *Anomalie digital_arts*, « Digital Performance », n°2, janv. 2002, pp. 62-73.

8 Duchenne de Boulogne Guillaume Benjamin Armand, *Mécanisme de la physiologie humaine ou analyse électrophysiologique de l'expression des passions*, Paris : Renouard, 1862.

« Il faudrait peut-être écartier entièrement l'être vivant de la scène. Il n'est pas dit qu'on ne retournerait pas ainsi vers un art de siècles très anciens, dont les masques des tragiques grecs portent peut-être les dernières traces. Sera-ce un jour l'emploi de la sculpture, au sujet de laquelle on commence à se poser d'assez étranges questions ? L'être humain sera-t-il remplacé par une ombre, un reflet, une projection de formes symboliques ou un être qui aurait les allures de la vie sans avoir la vie ? Je ne sais ; mais l'absence de l'homme me semble indispensable. »

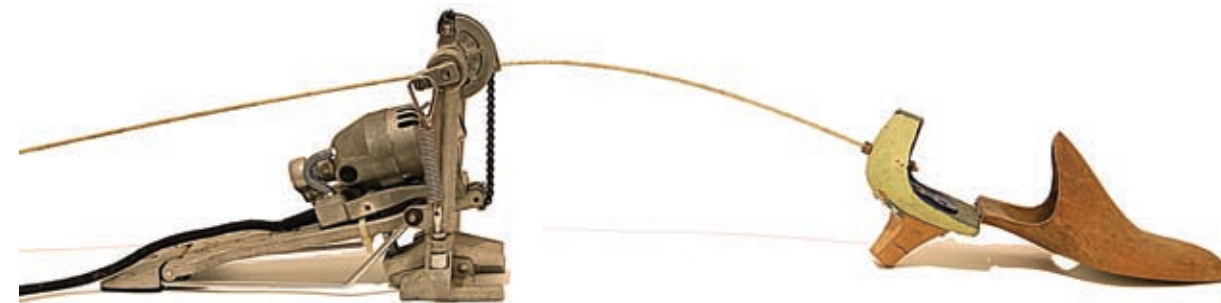
Maeterlinck Maurice, « Menus propos, le théâtre », 1890, in *Œuvres 1, Le Réveil de l'âme. Poésie et essais*, choix de textes établi et commenté par Paul Gorceix, Paris: Complexe, 1999, p. 462. Ce texte est également connu sous le titre *Un théâtre d'androides*.

Si ces spectacles ont parfois défrayé la chronique parce qu'ils mettaient en scène l'aliénation du corps de l'acteur vis-à-vis de la machine, parfois avec une certaine violence, les liens entre l'acteur et la machine sont plus pacifiques mais tout aussi complexes: bien souvent, dans les *digital performances*, on ne sait plus qui dirige qui, de l'homme ou de la machine. En effet, si certains gestes permettent de contrôler la machine, en retour celle-ci impose cette gestuelle: d'autres mouvements ne seraient pas interprétables par le système.

Cherchant à transformer le corps en une interface qui rende le comédien capable de dialoguer avec la machine, les dispositifs élaborés ont néanmoins pour point commun de replacer le corps de l'acteur au centre de la représentation théâtrale. Le corps devient ce lieu du passage entre réel et virtuel, entre la scène et l'environnement numérique. C'est en ce sens que l'on peut parler d'«acteur interfacé».

Pour ma part je proposerais le terme de «subjectile» pour désigner le corps de l'acteur confronté à des interfaces numériques. Sa racine latine, *subjectus*, désigne la surface servant de support. Cette proposition vient d'un texte de Derrida, « Forcener le subjectile »⁹, à propos des dessins d'Antonin Artaud et des textes qui les accompagnent. À propos du papier sur lequel il dessine, Artaud emploie à plusieurs reprises le terme subjectile, en précisant en particulier que celui-ci le trahit. Derrida, à partir de l'emploi qu'en fait Artaud, s'interroge sur la part du sujet qui demeurerait dans le subjectile. Le rapprochement qui s'opère entre *subjectus* et *subjectum*, entre subjectile et sujet, me semble opératoire pour désigner ce corps interfacé, ce corps ambigu aux prises avec les machines, à l'image du manipulateur qui se confond ou non avec l'objet qu'il anime. Ce concept peut être transposé à la voix de l'acteur, véritable subjectile qui se prête à toutes les manipulations en temps réel. Quoi de plus «automatisant» pour un acteur que d'être doté d'une voix de synthèse, comme on a pu le voir dans plusieurs spectacles récents (*DTC, Imbrications...*)?

Que ce soit pour la voix ou le corps, le comédien est un subjectile qui permet de récupérer des données physiologiques qui viennent nourrir les machines. Il est le support de leur performance. Ces données physiologiques qui deviennent données numériques transforment les objets numériques des théâtres virtuels: elles sont le grain des digital performances, tel que décrit par Roland Barthes: «Le «grain», c'est le corps dans la voix qui chante, dans la main qui écrit, dans le membre qui exécute.»¹⁰



Zaven Paré,
Le pied célibataire, 2005
Métal, fibre de verre et bois,
Rio de Janeiro, 2005
© Zaven Paré,
courtesy de l'artiste

9 Derrida Jacques, « Forcener le subjectile », in Thévenin Paule et Derrida Jacques, *Antonin Artaud. Portrait et dessins*, Paris : Gallimard, 1986, pp. 55-108.
10 Barthes Roland, « Le grain de la voix », 1972, in *Œuvres complètes*, Tome II, 1966-1973, Paris : Le Seuil, 1994, p. 1 441.

À lire

Ouvrages

- Collectifs, *Le Robot, la bête et l'homme*. Textes des conférences et des entretiens organisés par les Rencontres internationales de Genève, 1965, avec le concours de l'Unesco, éditions de la Baconnière, 1966
- Isaac Asimov, *Le cycle des robots*, Paris, J'ai lu, 2004
- Jean-Claude Beaune, *L'automate et ses mobiles*, Paris, Flammarion, 1980
- Jean-Michel Besnier, *Demain les posthumains*, Paris, Hachette, 2008
- Rodney A. Brooks, *Flesh and Machines: How Robots Will Change Us*, Pantheon Books, 2002
- Stéphane Calvo, *Les robots de Pierre Corneille de Saint-Cyr*, Paris, Éditions du Chêne, 2008
- Benjamin Coriat, *L'atelier et le robot*, Paris, Christian Bourgois, 1994
- René Descartes, *Traité de l'homme. Œuvres philosophiques*, Paris, Bordas, Classiques Garnier, 1998
- Ken Goldberg (sous la direction de), *The Robot in The Garden. Telerobotics and Telepresence in The Age of The Internet*, Cambridge, MA / Londres, MIT Press, 2001
- Teruhisa Kitahara, *Robots: Spaceships & Other Tin Toys*, Cologne, Taschen, 2006
- Arthur Koestler, *Le lotus et le robot*, Paris, Calmann-Lévy, 1961
- Ray Kurzweil, *The Age of Intelligent Machines*, Cambridge, MA, MIT Press, 1990 (consultable sur <http://www.kurzweilai.net>)
- Ray Kurzweil, *Humanité 2.0. La bible du changement*, Paris, M21 Éditions, 2007
- Laurence Allard, Delphine Gardey et Nathalie Magnan, Donna Haraway, *Manifeste cyborg et autres essais*, Paris, Exils, 2009
- Paul Idatte, *Clés pour la cybernétique*, Paris, Seghers, 1969
- Villiers de L'Isle-Adam, *L'Eve future*, Paris, Garnier-Flammarion, n°704, 1992
- Damien Lagauzère, *Robot: de l'homme artificiel à l'homme synchronique ?*, Paris, L'Harmattan, 2008
- Julien Offray de La Mettrie, *L'homme - machine*, Paris, Mille et une nuits, n° 275, 2000
- Julien Offray de La Mettrie, *L'homme plus que machine*, Paris, Éditions Payot & Rivage, n° 442, 2004
- Chantal Leguay, *Les robots: Une histoire de la robotique*, Paris, Éditions IMHO, 2005
- Gottfried Wilhelm Leibniz, *Principes de la Nature et de la Grâce, Monadologie et autres textes*, Paris, Garnier-Flammarion, 1996

Revue

- Kazuhito Yokoi, « Hommes et machines doivent apprendre à se comprendre » supplément de *Courrier international*, du 13 au 19 novembre 2008

Sites internet et blogs

- www.automatesintelligents.com
- <http://automatesintelligent.blog.lemonde.fr/category/robotique>
- www.cnrs.fr/presse/journal/ (journal du CNRS)
Les robots sont sur tous les fronts de Matthieu Ravaut
L'incroyable succès du robot peintre de Kheira Bettayeb
Kineo CAM. Ça roule pour les robots de Jean-François Haït
- www.robotblog.fr
- www.getrobo.com/getrobo/us_robots
- <http://blog.elektromontreal.ca/index.php?categories/25-Robotique>
- <http://lifestyle.generationmp3.com/tag/robotique>
- www.internetactu.net/2007/10/10/demain-les-mondes-virtuels-511-vers-les-agents-intelligents

ÉCO-ÉVÉNEMENT:

Concilier environnement
et événement culturel

Elsa Thomasson
Agence écodesign Frédéri@adet

Manifestations culturelles ou sportives, congrès professionnels, foires-expositions... Autant de rassemblements, festifs et populaires, plébiscités par nombre d'organisateur et de participants. Cependant, l'environnement en fait souvent les frais.

Nos concitoyens sont de plus en plus sensibilisés à l'écologie et au développement durable, notamment via l'impact des émissions de gaz à effet de serre, responsables du changement climatique actuel, lequel va bientôt transformer drastiquement le devenir des populations, animales, végétales et humaines de notre planète. Les événements éphémères, qui se déroulent souvent sur une courte période, ont plusieurs conséquences environnementales. La plus importante d'entre elles provient, dans la majorité des cas, du transport des voyageurs, qu'ils soient organisateurs, participants ou visiteurs. Qui dit transport, dit émission de CO₂ et pollution de l'air. Dans ce contexte, plusieurs organisateurs de manifestations culturelles ou sportives, sensibles à leur impact écologique, cherchent à concilier environnement et événement en réduisant notamment lors de ces rassemblements la pollution liée aux transports, les consommations d'énergie et d'eau ou encore la production de déchets.

Le festival des Vieilles charrues à Carhaix: un pionnier de l'éco-événement

Le festival des Vieilles charrues à Carhaix avait comme démarche initiale la création d'une activité économique sociale et solidaire au cœur du Finistère. Dès 2005, les organisateurs ont intégré la composante environnementale dans leur démarche de développement durable, alliant économie, social et écologie. Cet éco-festival, qui rassemble 150 000 personnes sur quatre jours et qui met à disposition des spectateurs un camping de 30 hectares, a passé des accords avec les bus et les TER du département et de la région pour faciliter les transports, développé des toilettes sèches¹, mis en place le tri sélectif, sensibilisé les festivaliers en relayant l'opération « Défi pour la Terre » portée par la fondation Nicolas Hulot et l'Ademe (Agence de l'environnement et de la maîtrise de l'énergie française), limité l'impact de sa communication (papier éco-labélisé), et réalisé un diagnostic énergie pour mieux maîtriser sa consommation.

De nombreux événements se sont engagés dans cette démarche éco-responsable, comme le Festival de bruit de Melun, la Techno parade de 2007 qui « Fête la planète ! » à Paris, le Festival du vent à Galvi, les Expressistes à Poitiers, etc.

Ces petits poucets ont montré la voie à quelques mastodontes de l'événementiel. Ainsi, en 2007, les organisateurs de la coupe du monde de rugby (avec ses 1,2 million de spectateurs) ont-ils décidé de porter haut les valeurs de l'environnement aux côtés de celles du rugby (engagement, solidarité, respect des règles). En s'appuyant sur le ministère de l'Ecologie, du Développement et de l'Aménagement Durables, l'Ademe et les collectivités locales, les organisateurs ont décidé de mettre à profit leur visibilité internationale pour sensibiliser les citoyens (organisateur, athlètes, supporters, jeunes) aux enjeux environnementaux et aux gestes pour préserver la planète. S'en est suivie une grande campagne de communication, accompagnée d'actions concrètes pour développer l'éco-manifestation et appeler l'ensemble des organisateurs d'événements à mettre en place une démarche éco-responsable.

Campagne publicitaire
« Rugby & Environnement »
organisée par l'Ademe,
réalisée par Hémisphère Droit,
lors de la coupe du monde 2007
de rugby, mettant en scène
des joueurs internationaux.



- 1 Les toilettes sèches ne nécessitent pas d'arrivée d'eau. Cette solution permet de neutraliser les odeurs, d'économiser 80 % d'eau, et un traitement par compostage.
- 2 Source: dossier de presse Ademe-Meeddat, *Du rugby à la culture: vers des manifestations plus éco-responsables*, 2007. Disponible sur: www.developpement-durable.gouv.fr.

Un guide de l'éco-événement

Les lettres de noblesses de l'éco-événement sont apparues en 2007 avec l'implication des syndicats de la profession. Ainsi, l'Anaé (l'Association des agences de communication événementielle) a réalisé le guide de l'éco-événement rassemblant « les bonnes pratiques » sur des fiches techniques autour de dix thèmes, de la conception aux objets promotionnels. Cet outil est téléchargeable gratuitement sur le site internet: www.eco-evenement.org.

Autre initiative intéressante, celle de la région Poitou-Charentes, qui a développé un label « éco-festival » et créé une charte qui rassemble l'ensemble des actions écologiques. Ces dernières sont déclinées en trois mentions (obligatoires, facultatives, hors charte) et associées à un système de notation qui permet ou non de labelliser l'événement.

Lorsque des organisateurs souhaitent s'engager dans une démarche d'éco-événement, ils peuvent maintenant s'appuyer sur de nombreux témoignages et outils comme le guide de l'éco-communication de l'Ademe, ou encore le bilan carbone, qui permet de hiérarchiser les enjeux au niveau de l'effet de serre. On peut également consulter le site internet www.climatmundi.com pour avoir un exemple détaillé (organisation, transport, hébergement, restauration) concernant la compensation en carbone de l'organisation d'un congrès. Toutes ces expériences nous prouvent que l'on peut concilier « respect de l'environnement et activités festives, moments éphémères et initiatives durables, plaisir et responsabilité ».²

Rencontres professionnelles Via 2010

TRANSPORTS

Impacts

- Aérien : peu usité
- Ferroviaire : public
- Routier : voitures professionnelles, bus, camions ; public, compagnies, distribution des supports de communication, décors
- Marche (Mons)

Solutions

- Compensation carbone (CO2 solidaire)
- Favoriser le co-voiturage via le site internet
- Appel d'offres pour les bus avec critères environnementaux (gaz, électricité, hybride, biocarburant, modèle récent...)
- Adapter la taille du bus au volume des participants
- Inciter les compagnies à utiliser des camions Euro 4 ou le transport Rail – route pour les longues distances

HEBERGEMENT

Impacts

Hôtel : prise en charge de 40 personnes

Solutions

- Cahier des charges / Questionnaire sur la qualité environnementale (label environnemental type clef verte ou ecolabel européen ; eau chauffée par énergie solaire ? Chauffage au bois ? etc)
- Ampoules basse consommation
- Linge en coton bio
- Produits ménagers écolabellisés
- Produits de douche écolabellisés
- Petit déjeuner bio et équitable (Logo AB) + produits locaux (valorisation filière courte, AMAP)
- Changement du linge sur demande
- WC à chasse d'eau double charge

ACCUEIL

Impacts

- Décoration
- Badges nominatifs

Solutions

- Privilégier une décoration durable et / ou recyclable (objets de décoration réalisés par les écoles d'art locales à partir de matériaux de récupération)
- Récupération des badges

RESTAURATION

Impacts

- Collations (100 personnes)
- Repas (700 repas)
- Catering artistes

Solutions

- Restauration bio et équitable (logo AB) + produits locaux et de saison (valorisation filière courte, AMAP)
- Vaisselle lavable en location
- Cruches et verres en verre à la place de bouteilles d'eau en plastique
- Gérer au mieux les quantités
- Favoriser le tri sélectif des déchets
- Conseils diététiques : 5 fruits et légumes par jour
- Cahier des charges / Questionnaire pour des propositions bio et environnementales

SPECTACLES, CONFERENCES, WEB TV

Impacts

Électricité : ordinateurs, son, lumière, projections...

Solutions

- Serveur Strato (utilise 100% d'énergie renouvelable) (à l'étude)
- Éclairage par LED (à l'étude)
- Veiller à la mise en veille des appareils et à éteindre les lumières
- Calibrer les vidéoprojecteurs
- Sensibiliser les équipes aux questions environnementales :
 - . Équipes du théâtre
 - . Équipes artistiques et techniques en résidence : documentation d'accueil avec recommandations environnementales

ORGANISATION

Impacts

Nombreuses photocopies et impressions

Solutions

- Louer une imprimante Xerox recto-verso
- Réalisation de bloc-notes à partir des documents de communication (photocopies) non utilisés
- Dématérialiser au maximum la communication et les envois

COMMUNICATION

Impacts

- 250 sacs promotionnels importés d'Allemagne et imprimés localement
- 3 beachflags : toiles à renouveler, pieds pérennes
- Gobos
- Feuilles de route « Professionnels » : Photocopies
- Documents imprimés : Programme Rencontres Professionnelles : format A5 / Brochures des autres secteurs du manège.mons / Billets / Autocollants / Sous-socks / Badges Mons 2015
- Signalétique : Chemin au sol en peinture biodégradable + panneaux en bois réutilisables
- Internet : E-mail / Site internet dédié / Blog web TV

Solutions

- Sacs promotionnels : modèle en textile bio ou recyclé + encres végétales
- Beachflags : créer un drapeau non daté réutilisable tous les ans
- Photocopies recto-verso
- Documents imprimés : Programme Rencontres professionnelles :
 - . Sensibiliser au respect de l'environnement avec paragraphe d'engagement
 - . Impression sur papier PEFC, limitation des aplats de couleur
 - . Choix d'un imprimeur labellisé avec respect des normes environnementales
 - . Évaluer au plus juste le nombre d'exemplaires nécessaires
 - . Recycler les supports non utilisés
- Brochures des autres secteurs du manège.mons
 - . Sensibiliser au papier PEFC
 - . Les mettre à disposition en libre-service avec message de responsabilisation
- Billets
 - . Éditer les billets en fonction de la jauge de chaque spectacle et en aval des réservations
 - . Billets souches pour la restauration en papier recyclé

Épuisement des ressources

Augmentation de l'effet de serre

Pollution de l'eau / de l'air

Toxicité humaine

Déchets

VERS UNE ÉCO-CONCEPTION DES RENCONTRES PROFESSIONNELLES VIA

Bertille Coudeville

Motivé par une prise de conscience précoce en faveur de l'écologie, de la solidarité et de la nécessité de penser pérenne, le CECN2 entend jouer pleinement un rôle de sensibilisation autour des questions environnementales auprès des acteurs des arts de la scène et des nouvelles technologies. C'est dans cette perspective qu'il met en place dès 2009 un cursus de formation continue autour des biotechnologies et du développement durable.

Les Rencontres professionnelles Via constituent le point d'orgue de la saison culturelle du CECN2. Dès 2010, le CECN2 souhaite en faire un projet éco-conçu pilote en Belgique, inscrit dans la perspective de Mons 2015, capitale européenne de la culture, dont l'ambition est d'être un événement éco-responsable de référence. Aussi, le CECN2 tentera chaque année d'aller plus loin, en se faisant l'écho des dernières innovations en la matière.

Afin de développer une démarche globale, toutes les composantes du projet ont été listées. Il s'avère que les points ayant le plus fort impact environnemental sont le transport (des personnes et de matériel) et la communication.

Concernant les transports, les participants et les artistes seront incités à privilégier le train ou le covoiturage. Cela induit que le rôle principal du CECN2 sera de sensibiliser et de responsabiliser le public, les équipes artistiques, techniques et administratives aux gestes du quotidien qui peuvent contribuer à réduire les émissions de CO₂. En matière de communication, la dématérialisation des supports via les canaux de diffusion électronique, la parcimonie pour l'édition de supports, le choix de matériaux écologiques (papier PEFC) et le souci de la fin de vie des produits réalisés (recyclage pensé en amont de leur réalisation, conception de supports pérennes) seront favorisés.

Les autres principales sources d'impact sont l'hébergement et la restauration. Aussi, il sera exigé des différents prestataires un effort éco-responsable, au travers d'appels d'offres intégrant des critères environnementaux.

Enfin, le dernier point essentiel de l'organisation concerne directement l'objet des Rencontres, à savoir les spectacles et la web TV, consommateurs d'énergie. Préventivement, le CECN2 s'efforcera d'agir sur le gaspillage et à plus long terme directement à la source, en mettant en place des moyens qui nécessitent études et investissements (hébergeur fonctionnant avec de l'énergie renouvelable, éclairage par LED...).

Cette démarche de redéploiement du projet à la lumière de l'éco-conception a mené le CECN2 à un constat motivant et fédérateur : intégrer des objectifs de développement durable est avant tout une formidable opportunité de réinventer son projet de manière plus créative et donc plus ludique pour chacun !

PORTFOLIO

CHRISTOPHE HUYSMAN

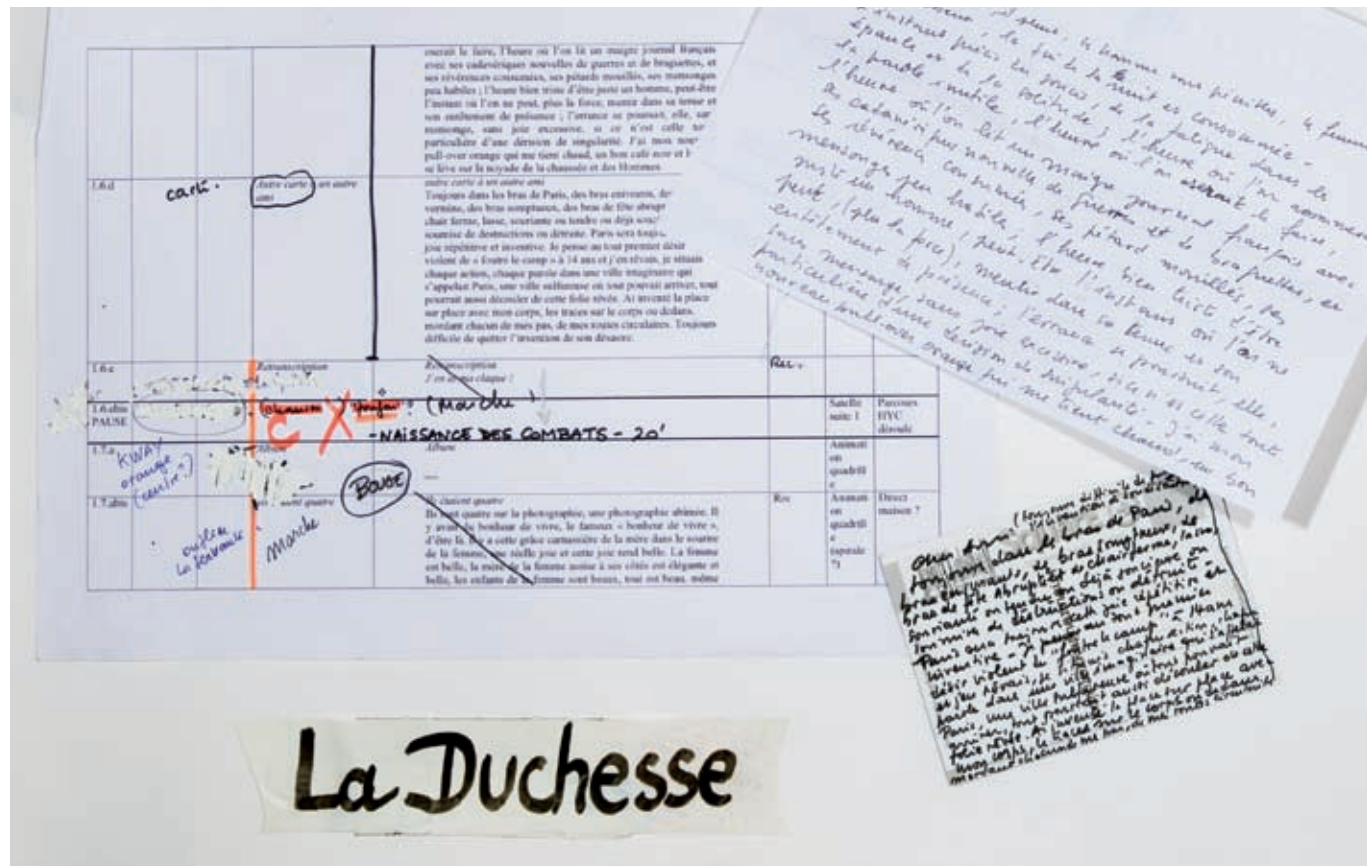
Cet homme s'appelle HYC

Depuis 1989, Christophe Huysman documente sa vie avec des polaroids. Annotées, griffonnées, violentées, parfois pendant le temps de leur révélation, ces centaines d'images demeurent le point de départ de toute sa production plastique, théâtrale et littéraire. Traces éphémères, fragiles. Le spectacle ou le texte les sauvent de l'(auto)destruction, ravivent leur mémoire. Ces images disent autrement que par les mots les corps évoqués, (dé)figurés, leurs blessures, leurs passages, leurs extases. Les polaroids sont au cœur de *Cet homme s'appelle HYC*, à la fois spectacle (Avignon 2002) et livre publié en 2001 aux Solitaires Intempestifs. Pour les faire apparaître sur scène et les manipuler à vue, Jacques André a conçu Log'HYC, un logiciel qui sert à la fois de conduite et de régie. Dans ce spectacle qui dure neuf heures, Christophe Huysman déroule la vie de HYC, de sa naissance à sa mort prématurée.

CHRISTOPHE :
CONDUITE. LE MONDE
CET HOMME S'APPEL

HYC.

Livre de Régie



L'homme « rayé des listes », (l'homme HYC).
 L'image raturée où s'imposent la question permanente
 de la tenue de la figure dans l'espace et celle de son
 rétrécissement, sa disparition.

Christophe Huysman

Depuis des années dans mon travail d'auteur, j'ai développé un travail plastique sous forme de photos polaroids. Il est de même nature que mon travail d'écriture. La position de ce corps coma, d'un corps extase prenant en charge, explorant, scrutant et transfigurant sa propre folie, pas la folie ordinaire d'un homme, non, la folie collective: miroir, mise à l'épreuve, disparition, aliénation. La position de ce corps est devenue anonyme, métamorphoses, il n'est plus question de savoir « qui c'est? ». HYC, le personnage principal s'appelle HYC, il pourrait se nommer Vertige ou Lazare ou Vous. Continuer à jouer, à écrire et inventer la vue. Ce que je vois: modeler la folie de ce que je vois, et aussi la fragilité, la liberté, l'entêtement des corps. La « défiguration » des Hommes. Un combat contre toute forme restrictive d'image ou de parole renvoyées, représentées de l'Homme, contre toute représentation qui tenterait à le polir, à le réduire, cela est une définition du poète, le port de tous les masques, la disparition de l'acteur dans l'œuvre, l'épreuve des limites.

Déroulé de la performance

LIVRE I		
régies: vérification et accord	20h45	
chanson <i>rigolo</i>	21h00	naissance physique
prise de polaroids	21h13	naissance du personnage
chanson <i>fou fou</i>	22h10	naissance de l'écrivain
chanson 1 2 3	22h25	naissance des combats
+ prise de polaroids		
chanson <i>la nuit</i>	22h54	naissance du « je »
	23h03	naissance des autres
prise de polaroids	23h28	naissance de l'acteur
	23h49	naissance d'une figure
chanson <i>cours cours</i>	23h59	
	00h01	pause en compagnie de « l'homme orange » vidéo (intérieur/extérieur)

LIVRE II		
chanson <i>tu n'aimes que moi</i>	01h01	violences au corps
chanson <i>du courage</i>	01h17	corps aimés attaqués
surprise	01h29	construction d'une sexualité
	01h39	figure d'une sexualité
	01h53	naissance d'un plasticien
chanson <i>étourdi</i>	02h01	tout se noue
		la question se pose
	02h24	aggravation et résolution
chanson <i>au secours</i>	02h34	traversée des instantanés
	02h55	traversée du veilleur
	03h00	traversée de la carnographie
		les plans du carnographe
chanson <i>rigolo</i>	03h15	
	03h35	
	03h39	au bout de la nuit
	03h43	800 polaroids (intérieur/extérieur)

LIVRE III		
	04h20	faim fatigue férocité. traversées en France
	04h38	en chambre
	04h43	les traversées du veilleur et le retour de la question
	04h51	les traversées de l'intérieur
	04h54	naissance d'un homme nouvelles
chanson <i>changez tout</i>	05h01	le convive
	05h13	les identités libérées
	05h34	précarités
	05h41	dernières minutes
chanson <i>encore</i>	05h46	
	05h55	fin



Christophe Huysman, page et documents extraits du « Livre de régie H.Y.C » © Line Francillon, courtesy de l'artiste.



Jacques André, captures d'écran du logiciel Log'HYC © Jacques André et Christophe Huysman, courtesy des artistes.

La collection, matériau et forme de création multimédia: les polaroids de Christophe Huysman et Log'HYC

Jacques André

L'élaboration du logiciel Log'HYC repose sur la notion centrale d'« image-actrice » afin de donner forme à des ensembles hétérogènes. Log'HYC s'est structuré comme une édition hypertextuelle des blocs d'écritures de *Cet homme s'appelle HYC* pour gérer par des liens la présentation numérisée de la centaine de polaroids consubstantiels à cette œuvre. Il répond à la nécessité d'articuler tout un ensemble de documents et agit comme partenaire, chœur, ou interprétation parallèle de l'action scénique, sur une durée de plus de huit heures. Cet ensemble se compose de plusieurs collections: des citations de *Cet homme s'appelle HYC*, typographiées, parfois animées, puis projetées comme répliques; les polaroids; de nombreuses autres images, fixes ou animées, mémoire fictive ou documentaire, issues d'archives ou de créations propres de blocs vidéo (les « organons »), ou encore de tournages que je menais en direct sur le plateau avec Christophe. Développé par Max Wolkowinski, capable de gérer de multiples périphériques, Log'HYC s'est révélé être un connecteur d'écritures multiples.

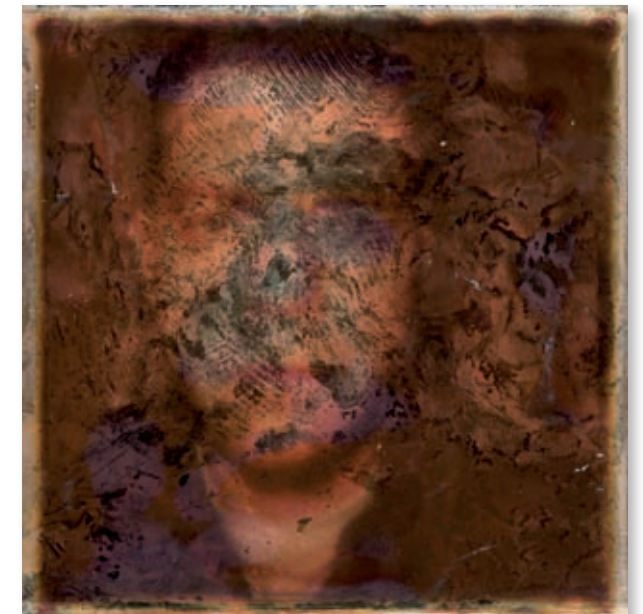
N.B. Pour un descriptif technique de Log'HYC, voir l'article du même nom dans *L'abcédaire des hommes penchés* (www.leshommespenchés.com).

Polaroid VII.5.6. *Les douleurs.*

1 h 35 mardi soir avec Jean-Pierre, son appartement est très beau mais m'angoisse, sentiment de serrer les fesses, d'être sale dans tant de propreté. Suis cinglé. Cauchemar dans la nuit, réveil en sueur au milieu de la nuit, rêvé que j'accouchais une femme de toute urgence, qu'il fallait couper le cordon ombilical avec des ciseaux, je ne sais pas d'où venaient ces ciseaux mais au lieu de couper le cordon ils allaient me crever les yeux, lutte pour repousser ce danger, le cordon ombilical est coupé, mais je suis loin et j'entends le cri joyeux d'un bébé. Me suis réveillé à ce moment en sueur, soulagé, je ne savais plus où j'étais, sentiment d'insécurité, de ne pas pouvoir bouger de ma position (récurrent chez moi, le coma du mouvement), d'avoir la terreur de gêner.



ruit, réveil en sueur au milieu de la nuit, rêvé que j'
qu'il fallait couper le cordon ombilical avec des cise
mais au lieu de couper le cordon ils allaient me crev
le cordon ombilical est coupé, mais je suis loin et j'e



palpable. Hier dimanche journée de deuil dans mon
palpitait encore de sa plongée, en quête de re-surgi
semble le soir, j'étais de très mauvaise humeur, je n
souviens de ce que j'ai pensé avant de partir de che

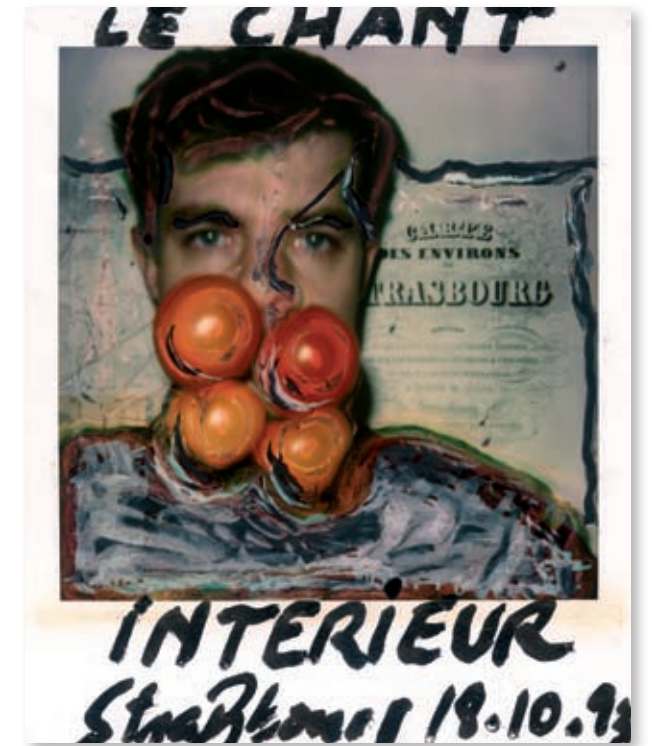


Polaroid II.58b. *L'étincelle.*

L'image crie, l'image fait plus : elle hurle; comment c'est une image qui hurle, on voit quoi ? On se demande bien comment c'est une image qui hurle car personne ne hurle dans l'image, personne ; mais les doigts hurlent on le suppose ils ont quitté l'image, le visage hurle de s'inscrire on ne voit pas le visage hurler et pourtant toute l'image hurle et pourtant le vert de la matière et de la couleur où repose le visage bouleversé est tendre mais l'intérêt de l'image réside dans ce qui l'a quittée : les doigts, la moitié de la colonne vertébrale, les os, les fosses iliaques, le pénis, les jambes, les pieds ; tout ce qui a quitté résonne dans le froissé entre la douceur et la convulsion de la perte.

Polaroids II.75.76.77. *Le chant intérieur.*

L'emplacement d'une table, de la table où nous mangeons, buvons, où nous travaillons, où nous effectuons des gestes de survie, une table de tentatives : tentatives de vues, d'entendements, d'appels, raretés lancées ; tentatives, dessus commerces, sommes, éprouvements, le tout sans montagne, mer, fleuve, terre, nature de toutes sortes, par-delà terrorismes, lâchetés, oppressions, surveillances, censures, l'ensemble des constantes, tentative du geste sans connaissance de la liberté, la main reconnaissante, écho pérenne dioptrique de la pensée ; l'emplacement de cette table est incertain, la table est incertaine, sa matière est incertaine. Et je ne parviens pas à la poser la table, trouver l'endroit exact du corps rassemblé, à imaginer ce que peut représenter la pérennité d'un écho. (HYC)





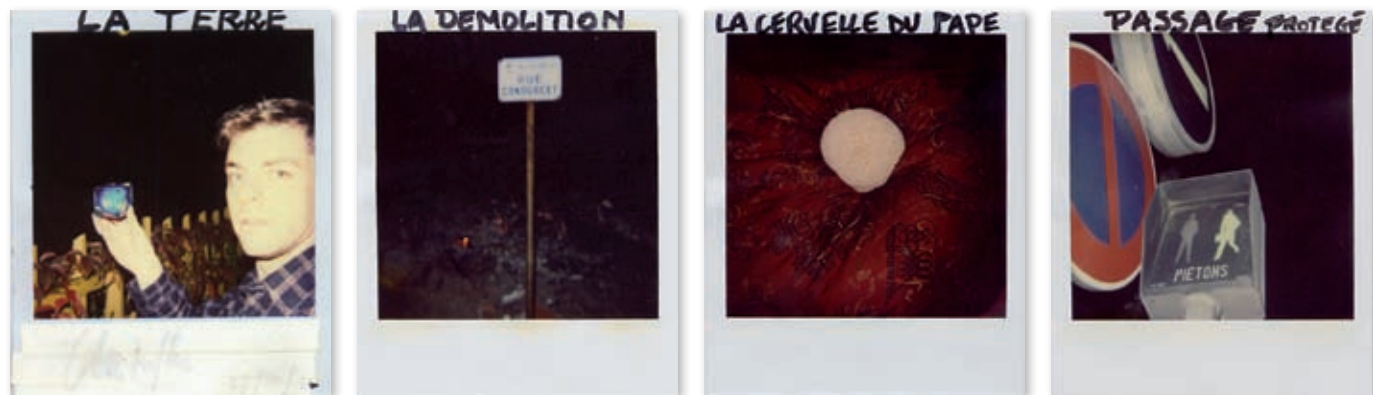
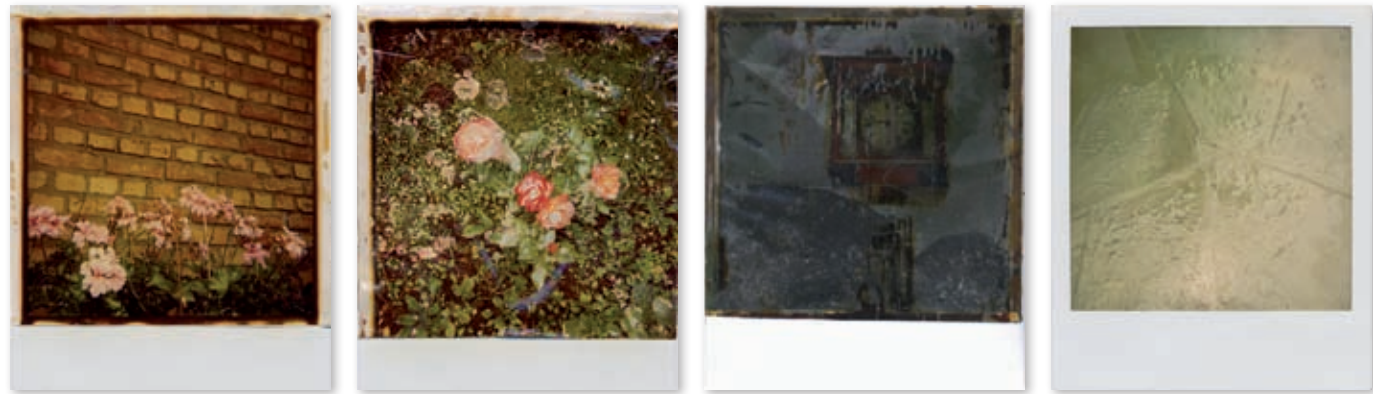
Polaroids VII.147.148. *L'appel au secours.*

Voir.

Entendre.

Pourquoi le désespoir est-il si féroce? Et si ludique dans sa féroce. – Il est tard, le temps dans une respiration presque printanière et mon corps dans la marche à la tombée du jour tremble de remuer sa fluidité vacillante; éviter qu'on me remarque, éviter d'être remarqué: une marche transparente, penser être transparent de fragilités. Sur la gauche: un mur, sur la droite: une école maternelle; marche. Rue du Département jusqu'à la rue d'Aubervilliers chevaucher les voies ferrées de la gare de l'Est, s'arrêter, regarder les trains aller venir avec leurs voyageurs, des voyageurs qui ont des destinations; poursuivre la marche; à gauche: le même mur long, noir; à droite: quelques immeubles, le premier date de 1987, le suivant du siècle dernier puis la rue Caillié, une rue de misère noire au sens propre avec son hôtel *Au Blues du Nord*, parvenir rue d'Aubervilliers, tourner sur la droite, passer devant le garage de pneus Point S, un café, une foule très jeune sur le trottoir affairée à attendre avec gesticulations, piétinements, adossements de jeunes gars souvent beaux qui ne font rien en apparence que patienter, ça sent la pauvreté, l'arnaque, la dope; puis le point d'eau où des femmes, de jeunes enfants attendent «leur tour» avec des bidons: ils n'ont pas l'eau courante; le dénuement, l'odeur vivace permanente du manque d'hygiène; quelques commerces fugitifs à même le trottoir (marchandes de boissons en boîte de fer blanc entassées dans un caddie, vendeurs de maïs cuits, de breloques aussi, etc.), une succession de commerces «en boutique» (chaque commerce «en double»): un boucher façade ouest, un boucher façade est, idem pour le reste: alimentations, boulangeries, poissonneries, quincailleries, lavomatic (qui vend aussi des cartes prépayées de télécommunications internationales), et la rue se termine par deux cafés qui occupent les angles du boulevard de la Chapelle; tourner à gauche, longer sous le métro aérien le boulevard de la Villette, dépasser la station suspendue Stalingrad, passer devant la façade lépreuse de l'Hôtel de France aujourd'hui fermé, songer brièvement dans sa propre marche au statut social de tous les corps qui depuis le XIX^e y séjournèrent, effleurer le partage des mondes passés – classes sociales d'antan –, respirer, se situer – le tout vivement –, plonger dans le partage présent des richesses, rejoindre les corps d'aujourd'hui, les corps rayés des listes, parvenir à la bouche des lignes n° 5 et 7, s'engouffrer sous terre, prendre la bonne direction, c'est déjà ça. Une direction difficile.

J'ai pris la bonne direction, c'est déjà ça.



Cet homme s'appelle HYC

Théâtre documentaire et multimédia

Conception Jacques André, Christophe Huysman

Distribution pour la création au Festival d'Avignon 2002:

Auteur, comédien, metteur en scène: Christophe Huysman / Vidéaste, concepteur multimédia: Jacques André / Conception et réalisation sonore: Thibault Hédoin / Développeur multimédia logiciel LOG'HYC: Max Wolkowinski / Lumières: Patrice Bésombes, Emma Julliard / Coordination artistique: David Ferré / Chansons HYC: Olivier Rochemaure / Avec les voix de: Jean-Pierre Demichelis, Vincent Dissez, Giovanna D'Etorre, Bernard Forler, Jany Gastaldi, Antoine Girard, Sophie Lagier, Frédéric Maragnani, Marie Marfaing, Philippe Minyana, Jean Mollard, Françoise Pinkwaser, Édith Scob, Gaëtan Vourc'h, Christophe Guilloteau / Production, diffusion: Laure Guazzoni, Magali Poirier / Producteur délégué: Les hommes penchés / Coproducteurs: Culture commune–Scène nationale de Loos-en-Gohelle (et son Espace culture multimédia), Théâtre Dijon Bourgogne Centre dramatique national, Cie Accroche-moi / Avec l'aide du programme DICREAM pour l'Opus 1 et de la DMDTS pour l'Opus 2, de la DRAC Île-de-France, du conseil régional Île-de-France et de la Fondation Beaumarchais / Avec le soutien de l'association CRIS et de l'association Et bientôt

Christophe Huysman est acteur, auteur, metteur en scène. Né à Dunkerque en 1964, il s'invente un théâtre documentaire: il enregistre, recense, collectionne des cassettes audio, des cartons de photographies et de témoignages, prémices de son «Monde HYC», nom qu'il donne à sa vie d'artiste. Il fonde en 1995 la compagnie Les hommes penchés et, avec son «Laboratoire mobile», en collaboration avec le plasticien Jacques André, il utilise et expérimente ces matériaux accumulés. En tant qu'acteur, il se confronte aux écritures dramatiques de Philippe Minyana, Robert Cantarella, Noëlle Renaude ou Georges Aperghis. De sa rencontre avec Gérard Fasoli, acrobate, trapéziste et pédagogue, naît une collaboration autour du cirque. Parmi ses créations, on peut noter *Les hommes dégringolés* (2001), *Cet homme s'appelle HYC* (2002), *Espèces* (2002), *Les repas HYC* (2003), *Sandy Beans Interviews Polyglotte* (2004), *La course au désastre*, *Les constellations* (2005), *HUMAN (articulations)* (2006), *Le Mâtitude* (2008).

Jacques André, vidéaste, réalisateur, plus récemment metteur en scène et plasticien, conduit ses recherches artistiques sur les rapports entre corps, mots et images. Sur le concept de l'«image-actrice», il s'associe pour créer des performances multimédia avec d'autres artistes dont Christophe Huysman –avec qui il fonde le «Laboratoire mobile» (*Cet homme s'appelle HYC*, *SBIP*, *La course au désastre*)–, le Panta-Théâtre (*Corpus Tina M.*, 2005) ou encore le chorégraphe belge Thierry Smits (*V-Nightmare*, 2007). Au sein du «Laboratoire mobile», il développe actuellement *Imbrications*, cycle d'expériences artistiques et scéniques sur les mots du racisme et sur les biotechnologies, qui a reçu le prix des rencontres professionnelles du CECN en 2009. En 2008, il met en scène la performance *La marquise d'O...* de Kleist avec Karin Romer. En arts visuels, il élabore le cycle des *Portraits épidermiques*, présenté notamment lors d'une première exposition personnelle au Vivat à Armentières en 2009.

PRODUCTION

BIOGRAPHIES

ENGLISH PART

All English translations are available
on the website www.cecn.com

ACTOR MACHINES

Louis-Philippe Demers

Bill Vorn

Heiner Goebbels

Kris Verdonck

Nabaz'mob

Transquiquennal

Theatrical Machinations

Alone on stage, playing with an actor or even hybridising themselves with the performers' bodies, machines—automatons, robots, computers or simple mechanisms—perform on stage. They become multiform and partake in all creative levels. From acting-machines to the machine-actor, from machine plays to machine code, from flying machines to the rise of the machines, a whole section of the performing arts is now enjoying, with the advent of digital technology, of artificial intelligence programmes and of remote controlling, a spectacular revival.

LOUIS-PHILIPPE DEMERS

Parasite – Robots

By Cyril Thomas

Born in Canada in 1959, Louis-Philippe Demers is not limited to a territory, a function or a craft. At the same time a researcher, a businessman and a teacher at the State School of Design Karlsruhe, he pursues an unusual artistic career. On his own, he devises programmes, stage settings, light and robotic installations, while working for the theatre and public spaces with other artists such as Bill Vorn, Art Zoyd, Christian Möller, Stelarc, Thecla Schiphorst, Robert Lepage, Peter Gabriel and Le Cirque du Soleil. Frequently rewarded, particularly by Ars Electronica in 1996, he never ceased to transform museums and theatres with his spectacular creations.

Cyril Thomas — How do you define yourself? Are you a sculptor, a visual artist, a creator of machines, an engineer?

Louis-Philippe Demers — It is always so complicated to define oneself. “Sculptor” does not really fit me because the aesthetic object is not central in my work. To be more precise, I do not treat the “robot-object” according to aesthetic criteria but rather as a “design-object”. I perceive robots, the machine, through their behaviours and their movements and not simply through the particular aesthetic of a form. My attention focuses on movements, on their perception, in their reception by the public. The term “visual artist” bothers me a little, especially taken in the strict sense of the word, coming from traditional visual arts. I am never really comfortable with “creator”, but I am certainly not an engineer either since I develop my machines in a very different spirit. Some people compose with sounds, some with videos or with images, some others with machines. A machine is a medium in McLuhan’s sense because it includes numerous elements and has its own intrinsic characteristics at the same time. It remains one medium amongst many.

What does your passion for robotics stem from?

It springs from my collaboration with Bill Vorn, though I had worked on software design in robotics during my engineering studies.

Which are your main sources of inspiration in literature, science and cinema?

I am very little interested in literary or scientific science-fiction. I prefer the kind of science-fiction which deals with social fiction or philosophy, for instance authors like

Stanislas Lem, Italo Calvino and even James Graham Ballard. Cinema does not inspire me in a direct way because machines are more often than not stereotyped, although I cannot deny the importance of Stanley Kubrick’s *2001: A Space Odyssey* or Andreï Tarkovsky’s *Solaris*. However, most Hollywood representations of machines remain anthropocentric. I prefer fictitious environments such as Lars von Trier’s *Element of Crime* or *Dogville*, where space is suggested through an abstract setting. In my work just like in that example, the spectators have to define the space. American TV series from the 1970’s also contain strange scenographic inventions. My true inspiration comes from the representation of living and mobile forms, from their power of suggestion. I take great interest in biology and in modern Artificial Intelligence, which calls into question the supremacy of the brain and takes into consideration the interaction with the environment. Indeed, researchers formulate interesting hypotheses on locomotion. My work on machines is elementary, focussing on reflex.

Are your creations machines or are they robots? Did you develop your own definition of those two terms as years went by? Or do you regard them as equivalent?

I prefer to use the term “machine”; “robot” is too biased. Čapek’s definition is hackneyed; it is the result of a social interpretation in connection to labour “force”. What’s more, it means different things at different ages or places. For instance, in Japanese science fiction the machine is always man’s friend and not his enemy. The definition of the machine is much larger than that of the robot since it encompasses kinetic art, theatrical machines, etc. Although all those definitions are porous and permeable, I am on the side of the machine: more exactly, I confine myself to the machine as an interpreter.

Could you tell us a few things about your collaboration with Bill Vorn? How did you start working together? Was it on the *Espace vectoriel* project?

I met Bill Vorn in 1991 in a group composed of several artists formed for an exhibition project using new media. At the time, I thought of myself as a set designer working on interactivity. *Espace Vectoriel* was born from a mutual desire to combine sound and light in a mobile kinetic space. We had to come up with an “instrument”, which was why we resorted to machines. We had complementary trainings and we both felt like showing our works outside their contexts (film music and jingles for Bill Vorn, the stage and interactive arts for myself). While Bill Vorn was in charge of the music and sound part, we devised the appearance of the machines together because this kind of work enables you to grasp all the connections and interactions between the different parameters in

the best way possible. Indeed, it is very difficult to fully understand a machine outside its environment. *Espace vectoriel*, our first collaboration, amounts to a kind of tube revolving all around the place. Analysed in its own context, it takes on another dimension.

Could you tell us something about the installation *No man’s land* that you presented in Ars Electronica in 1996?

No Man’s Land was presented in the basement of a museum and it was supposed to be a “machine ecosystem”. This fictitious and biological ecosystem can be considered as a metaphorical framework wherein machines obey to rules. Some machines that had been made for other works were improved and mixed with newer creations. It was an opportunity to group all our works in one single environment. There were robots which would attract other machines, there were parasite robots, others that were trying to speak or just to attract attention. We had placed some robots in a scrap heap, nobody could see them, only their sounds could be heard... It seems to me that the spectator approaches this work with his senses at first and then with his intellect. The machine is not the result of the set design, and vice versa. They constitute some kind of common entity.

Could you recount the story behind the installation *Le Procès*, which was initially part of the *Zulu Time* play?

Robert Lepage wanted to integrate works by several artists into a new form of “technological cabaret” called *Zulu Time*. In the beginning, we wanted to present a pure machine performance with no human being on stage. Finally, it took on a different form, *Le Procès*, a meta-performance based on the idea that Kafka comments on both his relation to others and his relation to the characters in the book. Thus, we set up different kinds of relations, for instance between the jury and the accusation, between the audience and the actors... It was a very liberal adaptation of Kafka’s text, little of it is literally connected to the novel.

What about *Armageddon* (2004)? How was this project born?

It would seem that from that moment on your work took on a more complex form. How did those robot-like machines interact with the musicians? How would you define the expression machine-actor?

In *Armageddon*, an “operetta for robots” staged by Art Zoyd on the occasion of Lille 2004, all performers except for musicians were machines. All voices were synthetic. On top of that, the sound processing made it impossible for the audience to tell the difference between analogical and digital sound. A video screen divided the space in two parts: the first one, high up, practically in the air, was reserved to musicians, whereas the lower stage was allotted

to the twenty-one robots. The operetta is based on an apocryphal text called *Book Of Enoch*, which describes the apocalypse. Unlike *The Trial*, every machine referred to a specific character. A multi-cubic robot represented God, a few machines symbolised the angels while the choir consisted in twelve articulated arms with LED endings! In all my productions or collaborations, the machine does not represent the machine; it fits into something else, it evokes a feeling, a character, a feature. For this show, the device was more narrative, with a backstage team of operators who handled the robots as if they were puppets. The autonomy of the robots was mere illusion. The stage is very different from installations: the audience do not have the same habits; they do not ask themselves the same questions concerning the autonomy or the handling of the machines.

In *Machine for Devolution* (2006), the machines are no longer part of the set, they dance as actual entities and the other dancers interact with them. Is that show a synthesis of all your other projects?

It is not a synthesis; it has to do with a different kind of research. The Australian Dance Theatre company wanted to make a project with machines. We had known each other for a long time and I had seen their shows with their fast, electrifying, violent and acrobatic choreographies. We started working on biological relationships, on the relations between a parasite and its host.

Where does the term “processing plant” come from? Why do you use the term “colony” for some of your series? How do you define it?

Processing... Computing... Processing-Plant – manufacture! In fact, I use the term “colony” to refer to a group of robots coming from the same “mechanomorphic” concept. I invent a taxonomy in order to analyse a set of robots without having any clearly specified goal. For the “nanorobots” of *Colony 001*, I drew inspiration from nanomechanics. That subject fascinates me. I try to understand the living, biological, cellular mechanisms. I use the hypotheses put forward by nanotechnology researchers and I reproduce them on a larger scale.

Are your machines comparable to a kind of flora, which would go on evolving and mutating from one species to the next?

Yes, in a way, though from a strictly biological point of view the term “mutate” is not appropriate. Actually, mutation implies evolution, selection and a whole set of other factors. Machines are not always mutations; they can sometimes result from synthesis or genesis, and then suffer some abnormality, etc. As for me, I would formulate the idea of analogy as a true approach to the genesis of machines.

What are you working on currently?

Right now, I am developing sound and video interactive pieces in Singapore. In November, I will make a new machine for an exhibition on human thought at the Musée de la Civilisation in Quebec City. It will be made up of sixty pairs of motorised eyes, which will be gazing at the spectator. It is an allusion to social robotics according to which the gaze is the element that enables to make contact. More specifically, this work expresses my interest in eye biomechanics, a science, which – according to some scientists – enables us to approach certain kinds of behavioural pathologies such as schizophrenia.

Louis-Philippe Demers is a multidisciplinary artist who devises and makes robotised interactive installations. After studying programming, lighting and robotics, he has been producing machine-composed environments for the last twenty years. His works have often been rewarded and presented in international events such as Ars Electronica 1996. His current research concerns the making of interactive environments in the context of the performing arts, architecture and public spaces.

www.processing-plant.com / www.hfg-karlsruhe.de/~ldemers

33

BILL VORN

Machines Are Not Puppets!

By Cyril Thomas

Robotic installations designer, musician and professor Bill Vorn ceaselessly redefines the machine and the spectacular. His anthropomorphic machines display themselves on stage as if in a museum space. Patch met Louis-Philippe Demers's associate to get his own view on the creation of robotised machines...

Cyril Thomas — How do you define yourself?

Bill Vorn — I am neither a visual artist nor an engineer. In Québec, there is this expression we use: “les patenteux” (sic). I put lots of different things together; in other words, “je patente”. I studied media and communication, which has little to do with the notion of genius or with visual arts. The advantage of that subject is that it aggregates different disciplines. My interest in robotics may come from these multidisciplinary studies.

Since *Sacred noise* & *Profanation* in 1992, your work has changed. However, sound still seems to be an important element. Where does this fascination for such (often strange) sound constructions come from? Is it the influence of your career as a musician and label creator?

Sound and music have always interested me. Even though with *Rational Youth*, a group I formed in 1981 with Tracy Howe, we made “pop” music, my fascination for experimental music, for mind-blowing or ambient music, or even for industrial kinds of music such as “noise”, remains intact. In my career, however, music and installations are two distinct worlds. In my installations, music is only one element amongst others.

Pullulating with machines, your works are sometimes reminiscent of science fiction worlds. What are the literary and scientific sources that inspire you?

Yes, I am heavily influenced by science fiction, both in cinema and literature. Comic book authors, such as Enki Bilal and Alejandro Jodorowski, interest me a lot as well. I have a weakness for “trash” apocalyptic worlds and for bizarre, delirious characters.

Your *Evil* installations from 1997 and 2002 seem more concerned with a reflexion about light. Are they connected to *Red Light* from 2005? What is the role of lighting design in your works?

Light is a key feature in my work. It allows me to reach and saturate the spectators’ senses. Most of the time, it is used in conjunction with other media like sound and mechanic movements. However, I do not so much suggest a reflexion on light as a research on the nature of living. Light is there to intensify the effect of the machines by conferring on them a whole range of expressions. When small lasers, halogen lamps or projectors are placed on the arms of the machines, light somehow intensifies the machine.

Are your creations machines or robots? Have you progressively developed your own definition of those two terms? Or do you regard them as equivalent?

The term “machine” is always more general than the term “robot”. A robot is a machine but the opposite is not always true. When we think of a robot, we have in mind a machine having something more than an on/off button. Robots possess a certain perception of their environment and can act on it, which is not true of a mixer for instance. Machines remain the main players in my work but you should not take this in the “theatrical” sense of the word.

You started working with Louis-Philippe Demers as early as 1993 for *Espace Vectoriel*. How did your collaboration begin?

When I started working with Louis-Philippe Demers, we shared the work to be done. Thanks to his experience in programming and in lighting, Louis-Philippe mostly took care of the programming and the control of the lighting while I was more focused on the sound aspects.

Almost naturally, we worked together without necessarily assigning particular tasks to ourselves. *Espace Vectoriel* is mainly a mechanical proposition for sound animation and light in space. This both chaotic and choreographic installation is comparable to several models of light in movement where light is projected at the same time as sound depending on the spectators’ reactions.

Could you tell us about the production of *la Cour des Miracles* in 1997?

This project comes from the concept of “the misery of machines” and more precisely from the period of *No Man’s Land* (1996), our first installation with robots belonging to different species and reacting to the environment in different ways. *La Cour des Miracles* was composed of about fifty robots of seven or eight different kinds like the convulsive machine, the pestering machine, etc. With Louis-Philippe Demers, we felt like making a world where machines would embody characters, which would be distinguishable through their problematic or even deviant behaviour. The interesting part was the way the spectators interpreted the reactions and behaviours of the machines. We wanted to press on with our research on the creation of mechanical reactions, so that it would not be the aspect but rather the unusual behaviour of the robots that would attract the attention of the audience.

Could you recount the story behind the installation *Le Procès*, which was initially part of the *Zulu Time* play (1999)?

Zulu Time was initially a project for a “technological cabaret”. Robert Lepage asked us to include *Le Procès* in the show, which consisted in several different numbers. As a project it existed before *Zulu Time*. The main idea was to make a play where the machines would be the only actors.

Was it a challenge for you to put the robotic machines on stage or did you rather think it was the natural extension of your works?

Originally, the project was an entirely robotised stage performance, which would not have the form of a theatrical play. We wanted to do something different but which could unite both our interests. Since we both had some good stage experience in different fields, it was quite easy.

What have you gained from working with stage and opera directors such as Robert Lepage?

In *Zulu Time*, Robert Lepage really trusted us; we were able to do all we wanted to do (or almost). When *Zulu Time* ended, we took *Le Procès* and presented it to the public as it was. This initiative was closer to our initial intention, which was to make a show with only machines on stage.

In *Grace State Machine* (2007), the work becomes animated through the contact with the dancer. Is that a new research angle, a new definition of the cyborg?

I am indeed exploring a new research angle but it has nothing to do with the creation of a cyborg. It concerns the man-machine relationship, the dialogue between the two. My intention is to construct a robot show and integrate a human being into it. This new project is very similar to the issues raised by installations such as *La Cour des Miracles* or *Hysterical Machines* where machines interacted with visitors. The dancer, Emma Howes, is equipped with a lot of sensors (gyrometers, accelerometers, optical fibre system on different parts of the body to control the movements of the machine, etc.). Her improvisation shapes a very surprising exchange with the machine. The control is never given in a cause-effect relation. For instance, if the dancer bends her arm, she will not automatically generate the same movement in the machine. The machine is not some kind of puppet, it has a lot of different reactions: some are pre-programmed and concern specific movements, some are random and some others are even manually triggered.

In *Prehysterical Machines* (2002) and now in *Hysterical Machines* (2006), your works have become more dangerous, more threatening. Are you trying to render your machines more and more autonomous by using sensors that take into account the presence of the audience?

No. The machines are not more autonomous; they just look as if they were. It is a show above all. We do all we can to produce an effective illusion, our ultimate goal being to make the creatures look alive and autonomous.

Could you give us a quick résumé of the most important evolutions concerning robotics and the sensors you have used in your works?

I think the right word is not “evolution” but rather “exploration”. We have used a number of servo motor systems but our favour mechanics remain pneumatics: simple, fast, effective and robust. As for sensors, we have used quite a wide range. We have applied accelerometers, gyroscopes, GPS, etc. We have even made several types of sensors ourselves, for instance for *Grace State Machine* the optical fibre system that can detect movement.

What kind of relationships do your machines keep with human beings? Although your machines, your robots, are not anthropomorphic, they do have a close connection to the animal world. Could you clarify that connection?

I am not into visual representation in particular; I work with abstract forms, which may sometimes evoke one thing or another. It is all in the head of the spectators: they are the ones who imagine insects, animals and

dancers. My own attention remains focused on the behaviours of the machine because it is them, and not the design, which will determine the impressions.

On what projects are you currently working? Are you still interested in artificial life?

I have always taken a certain interest in artificial life, even though I think that the infatuation for that discipline has been fading in time. I am always curious about new inventions in the field, just like in all scientific fields, in order to see if I could possibly divert them into something else. I am currently working on several projects such as *Partie de chasse*, an installation which stages a robot's arm on which is attached a moose head moulded in aluminium. I also work away on DSM-VI, an installation quite similar to *La Cour des Miracles* whose topic would be the "psychosis of the machines" in connection to the work Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders.

Bill Vorn was born in 1959 in Canada. He teaches at the Concordia University and has been exploring the robotic arts since 1992, devising software (*Life Tools* in 1996), installations and shows in which the machine has the main part. In 1981, he founded the rock group Rational Youth with Tracy Howe. In 1988 he founded a postproduction company: Artefact inc. He has collaborated with Monty Cantsin, Louis-Philippe Demers, François Girard, Istvan Kantor, Gilles Maheu, Robert Lepage, Edouard Lock, Simon Penny. His works were rewarded on several occasions: Ars Electronica (1996), Toronto International Digital Media Award (1996), Leprecon Award for Interactivity (1998), Life 2.0 (1999).

<http://billvorn.concordia.ca/menuall.html>

38

**ERARITJARITJAKA
AND STIFTERS DINGE
BY HEINER GOEBBELS**
From The Interactive Machine
To The Performative Device

By Edwige Perrot

Seeing theatre as a "museum of perception" and the stage as the place for possible experimentations, Heiner Goebbels explores the theatricality of sounds as well as the musicality of texts and devises music theatre shows whose radical character often flirts with iconoclasm. From an actor-machine dialogue in Eraritjaritjaka to the machine-theatre without actors in Stifters Dinge, the action, its reality, its time as well as its space produce a work on the margins, if not outside, of representation.

Stifters Dinge was produced in 2007 at the Théâtre Vidy-Lausanne and then presented, a few months later, at the Avignon theatre festival. Admittedly, a show without actors, but still a show where sounds and images take us on a sensorial stroll. Orchestrating perceptions implies orchestrating the machines that form the device: five dismembered pianos recombined together in a rail-based structure, in front of which are placed three basins, which are progressively filled with water in the course of the show. Stage left, four luminous cubes border the installation. The lighting intensities, the colour shades, the amplification of the sound, the voices of C. Lévi-Strauss, W. S. Burroughs and Malcolm X, the karuabu conjurations and also the projection of paintings by Van Ruysdael (*Swamp*, 1660) and Ucello (*Hunt at night*, circa 1460) endow the device with unique theatricality. His secret, as is always the case with Goebbels' work, lies in the interpenetration of all those almost unprocessed materials and also in their reciprocal alteration, in their resonance, in other words, in a dialogical composition which stimulates the imagination of the audience even though it does not resort to the representation of some fiction. If performing arts can easily do without fiction and characters, in *Stifters Dinge*, Goebbels drives theatre into a corner: how can the machine replace the actor? How does it take on his function on stage?

In 2004, in *Eraritjaritjaka*, André Wilms was already speaking to a strange creature mentioning an excerpt from Elias Canetti's *The Human Province*. The encounter with strangeness, questioned by the author through the encounter between man and animal, was shown on stage through the encounter between man and automat, between the organic and the inorganic. In the relationship connecting Wilms to the machine, an atypical partnership developed between the actor and the machine, whose movements and light motivated his acting. Would there be a short step from the acting-support machine to the acting machine?

Incarnation

When the actor, after having exited once, enters the stage again, a machine appears by his side – a remotely controlled spotlight reminiscent of the morphology of the emperor penguin. The actor carefully looks at it, reacts to its movements and rotations, and then gives his verdict: "Every time we look at an animal carefully, we get the impression that a man is hiding in it and that he is making fun of us". In that way, the machine becomes the object of the audience's imaginary projections without aping the animal as such. As an organism or, more precisely, as a mechanism equipped with relative autonomy since it is

being handled and animated, the machine is in itself the bearer of radical strangeness in the eyes of man, which echoes Canetti's text.

The machine and the actor then seem to mutually "observe" each other. The latter approaches the former and then goes away from it as if he wanted to tame it, while the machine remains almost static, rigid on its casters and incapable of any movement other than the rotation of its upper part at that moment of the show. If the presence of the machine on Canetti's words resonates in the imagination of the audience, it is thanks to the actor's play and to his capacity to come to terms with the machine as if it embodied the animal for him. He thus conveys to the machine the function of a partner, a function that disappears when, a few minutes later, their interactions cease and the machine is once again back on the apron as a mere element of the stage setting.

By projecting a beam of light on the actor's face, just like an animal's eye on a man, the machine becomes a spotlight again on the very moment when the central idea of Canetti's text lies in the action of "spying", "lying in wait for", and "keeping watch".

Indeed, in *Eraritjaritjaka*, the function of the machine varies in front of the audience: either as an acting partner or as an animated scenographic tool (a mobile spotlight), the machine remains present as such inasmuch as its versatile use prevents the assimilation of the acting-support machine to the acting machine.

Uncanniness

In *Stifters Dinge* on the other hand, it is the scenic device in its entirety that becomes the centre of the stage. The *Machine* carries the action and its function in the show no longer depends on an actor (there is none) or on the interactions that might take place between them. The *Machine* is the "actor"; it acts and performs. *It speaks for itself*, one might say. Its actions make the piece and constitute what is to be seen and listened to, what is to be perceived in the very instant of its appearance. That is why the experience of the audience, in *Stifters Dinge*, is first and foremost perceptual.

Unlike the machine in *Eraritjaritjaka*, the one in *Stifters Dinge* is no longer a simple scenographic tool. It becomes a performing instrument in the same way as the piano is to the pianist. The relative autonomy of the device is concealed – although it is being programmed and monitored from the control room. It is not about showing the programming of the machine but rather about allowing the audience to see the audible (noise, sounds, music) and to hear the visible (images and machinery) without the interference of the human presence of an actor, a character or a fiction. Thus, and here lies the whole paradox of

the show, it is not only about showing what the machines do and making them be heard, but also about letting a certain unpredictability occur (to the eyes of the audience) even though nothing is left to chance. Since remote programming and monitoring stay hidden in the control room, it is possible to amplify what occurs in the *here and now* of the stage.

In the beginning of the show, two technicians take part in setting up the device (they pour in the basins a kind of white powder, which becomes fizzy in the contact of water). Thus circumscribed in the show, their human presence actually conceals the human presence required to program the machines as well as the role of the technicians in the control room, without however having a mere illustrative function. With the acting-machine, Goebbels intends to renew the audience's perception. It is an automat-machine, which, moreover, greets the audience at the end of the show precisely because no illustration and no identification between the audience and the stage (between men and machines) is at stake. A short step towards the *living* that does not fail to disturb the audience, arousing that feeling of uncanniness that Freud defined as "that class of the frightening which leads back to what is known of old and long familiar"; an "uncanny effect is often and easily produced when the distinction between imagination and reality is effaced, as when something that we have hitherto regarded as imaginary appears before us in reality[...]". Taking up a previous essay by Jentsch, Freud furthermore mentions that "a particularly favourable condition for awakening uncanny feelings is created when there is intellectual uncertainty whether an object is alive or not, and when an inanimate object becomes too much like an animate one".

Sensory Stroll

Where does the impression of *living* conveyed by the machines in *Stifters Dinge* come from? Being a dynamic sculpture of time and space, *Stifters Dinge* does not belong in a museum, as Heiner Goebbels puts it, but rather in a moving spacetime, in an amplified present in which time, rhythm and speed (slowness) manifest themselves not only in the contact of the living, in this case the audience and the technicians in the control room, but also in the time of the living.

The effects, acoustically and visually magnified (when, for instance, a luminous square travels across Ucello's painting and thus underlines certain details of *Hunt by night*), find their counterpart on the temporal level through the very rhythm of the performing installation. A slowness, which constitutes the way to enter a new reality and which makes it possible for the audience to take their time to watch and listen to all that is present to their senses despite the various simultaneous focal points.

On the one hand, they can really experience a show on the move – a kind of experience that was fundamentally devoted to what can be sensed, as was the case for the descriptions by Adalbert Stifter, from whom Goebbels drew some inspiration; on the other hand, the various simultaneous points of action maintain a dynamic in the show wherein each level (space, time, visual, sound) is constituted in relation to the others.

If the audience have that possibility to stroll around in the piece, which is marked out by various focal points of action which decenter their gaze, to take hold of them from every angle or to turn their attention to one of them, it may be because their experience is based on the amplification of a *here and now*, of a hyper-present which encourages their presence to the work in progress. Just like hyperlinks enabling navigation on the Internet, hyper-present enables the audience not only to move around virtually within the work, but also to rediscover their own time, their own perception of time, through the installation itself. By making themselves available to what imperceptibly occurs in their own time, the audience renew their own experience. Thus, the livingness of the machine in the show, the living effect it conveys, is tightly connected to its internal dynamics and to the sensory experience that the audience can have in real time and within the time of reality.

The living effect, which in this context I will call *livingness* of the machine, has to do with the impression that beyond the presence and the impression of presence which the device produces, a certain form of life does animate it although there is no *anima* stricto sensu (the soul or the breath of life) involved. And yet, if this impression of presence is more connected to the stage (the machine or, under different circumstances, the actor), *livingness* has to do with the audience's presence-to-the-work, which is intensified by their involvement on the sensory level (as is often found in immersive environments) and is based on their exacerbated perception of the present – like a prolonged moment – on their acute awareness of what occurs in the time of reality.

Actually, this time of reality is the one that *Stifters Dinge* picks up to act as a mirror in front of the audience. By working on the rhythm of what occurs on stage, the device exercises a kind of specular power over the audience. In a temporality rarely experienced in theatre, the *hyper-perfect* that *Stifters Dinge* exacerbates manifests itself to the audience as a present that is both interior to the self and to the show. The audience are present to the show, to what occurs even when the device imposes its dynamic. The wait, the amazement, the fascination or even the unexpected are all the more powerful and efficient in terms of appeal and adherence of the audience since technique can prove to be fallible and breakdowns unsolvable.

The audience know it: the programming of the machines is at the mercy of technical complications, even though the machine is animated in front of their eyes and seems to come to life through the springs of an automated mechanism competing with the autonomy of a living organism. That is why this presence-to-the-work of the audience partakes of presence effect of the machines and conveys a degree of *livingness* that is quite remarkable.

From that angle, the *livingness* of the machine does not only happen on stage, it does not depend on the machine in itself, but fully places itself in the time and space of the audience, in the field of their experience, of their dynamic, stimulating perception of the work.

A German composer and theatre director, Heiner Goebbels has been teaching at the Institute of Applied Theatre Studies in the Justus Liebig University of Giessen for ten years and presiding the Theatre Academy of Hesse since 2006. After studying sociology and music, he worked with the Sogenanntes Linksradiokales Blasorchester (1976-1981), created the Goebbels/Harth-Duo (1976-1988) and joined the art-rock-trio Cassiber (1982-1992), while composing music for shows by Hans Neuenfels, Claus Peymann, Matthias Langhoff and Ruth Berghaus, among others. In the mid-eighties, inspired by Heiner Müller's texts, he composed musical plays and at the same time composed for the Ensemble Modern (*Red Burn, La jalousie*) and the Ensemble Intercontemporain (Herakles 2). It is in 1990, with the *Newtons Casino* show produced at the TAT in Frankfurt with Michael Simon, that Goebbels entered the world of musical theatre as a director and progressively developed, show after show (*Ou bien le débarquement désastreux* (1993), *La répétition* (1995), *Black on White* (1996), *Max Black* (1998), *Hashirigaki* (2000), *Eraritjaritjaka* (2004), *Stifters Dinge* (2007) and *I went to the house but did not enter* (2008)), a composite aesthetics in which music and theatre come together, combine and ceaselessly resonate with each other.

43

KRIS VERDONCK

The Other Character

By Cyril Thomas

Kris Verdonck is one of those visual and theatrical artists whose work occupies an intermediate zone between installation and performance, dance and architecture, actor and machine, stage and museum. Kris Verdonck always resorts to technology to create a complex universe where meaning emerges out of the juxtaposition of heterogeneous elements. For him, a machine is not a gadget; it is more fragile and real. He seeks to develop a specific language using his machines and his actors or dancers.

Cyril Thomas — How could you define yourself?

Kris Verdonck — I don't know, I don't have a clue. For me, phrases such as “the visual arts” or “the theatre” mean nothing. Even with the word “artist” I have a lot of issues. I just do stuff somehow...

When did you first use a machine or a robot onstage?

The first thing I did in the theatre was a grinder that destroyed itself. It was for a show called *Dancer Number 1* in 1991. At the time, I was working on Greek tragedy. In all Greek tragedies, the protagonist follows a pre-determined course; you know in advance what the ending is going to be like—he is probably going to die. So I thought of a machine that destroyed itself. When you watched the show, you knew that it was going to “die” or break down. Basically, that was the first thing I did in the theatre. Coming from the theatre—I did theatrical studies—I wanted to do something real, not just texts learned by heart and people pretending that things were happening; I wanted to do something that really died or really exploded, so I got into machines and performances. It isn't so strange; it isn't difficult to imagine a machine that destroys itself. The nice thing about machines onstage is that people can identify with an object, a robot or a machine. For instance, when the little robot in *Star Wars* dies at the end of the film, everybody cries because it was a good robot. Nobody thinks, “Hey, it's just a machine!” Robots can have a soul; they can act in the theatre. They can be real “characters”. That is where *Dancer Number 1* came from.

What was your first show involving a machine?

It consisted of five installations at the Kunsten Festival des Arts in Brussels. There was a collection of five pieces, installations and objects. It was a good festival.

When you create a theatrical performance involving a machine, do you work with engineers?

No. The basics of it I do myself. The initial idea of what the machine has to be able to do, I work on by myself. However, I do not do the actual construction work. I get a precise idea, then I go to an engineer; together we design and construct the machine I have imagined. At the design stage, I work with as many people as necessary: engineers, technicians, scientists, and so on.

Most of the time, I do not have an image in my head; I just have a system. In the case of *Dancer Number 1*, for example, I needed to create a machine that destroyed itself; I wanted something really oppressive. It was just a matter of attaching a hook to an iron L connected to the grinder, hanging the grinder from the hook and letting it destroy itself—all that was quite easy and I did it by myself. The machine in *I, II, III, IV* was more complicated;

it was designed by an engineer, otherwise I wouldn't have dared. Sometimes I make a proposal and I see if it's technically feasible.

How do you perceive your machines?

Are they like sculptures?

I think I see them as characters, personages or actors rather than living sculptures.

How do you manage actors and machines?

I always start from texts, for instance poetry. I begin by studying the dramaturgy of the text I have selected. Then, slowly, an idea comes up, always out of the interaction between the object and the body. My goal is to invent a machine or an object that influences the performer and so creates a theatrical tension. At one point, we have a machine that is still at the design stage; we discuss with the actors what they think it should be able to do. They begin to interact with the machine; in a sense, the machine and the actors get to know one another—the performers try to understand what the possibilities are with this object. Then, together with an engineer, we look at the machine to see how to change it into what the actors want. The actors go home and the machine goes back to the workshop. Some weeks later, they all come back and they are all changed in the way that we decided on together. The machine has been changed to accommodate what the actors want, into what is more comfortable for them, or harder, or slower, or whatever. They all influence one another during the rehearsal period.

Is it a kind of exchange between you and machines, between machines and actors?

Yes, it really is. It can be quite funny; when we were working on *End*, for example, we rehearsed separately with the actors, the dancers, their objects and the machines. Every dancer had his or her own object. Sometimes I would overhear conversations between the dancers about their machines; they would say things such as, “I am starting to understand my object. How about yours? —Well, I do not yet know the language of what my machine wants to say, but we are getting there, it's a tough one.” There is real interaction.

Could you tell us more about *End* (2008-2009)?

The festival organisers said that after all those installations, they wanted us to do something on the big stage. I was ready to do that, but the problem was that I really wanted to stay with my own language and continue focusing on what happens between the body and the object. So, together with Marianne Van Kerkhoven, I invented ten “figures”, “characters” or “creatures”; some were objects, others were half human and half objects, others still were

completely human. We wanted to show the possible final stages of a human society in ten scenes. The ten characters are based on historical figures; all of them, actors and machines, are treated as equals. Then we started thinking about the beginning of the performance. This show had to do with the atomic bomb, about the fact that when the first bombs were dropped, everyone understood that our universe had become temporary; nothing was truly permanent any more, now that the human race had the ability to destroy the world. The performance, but also the objects and machines it involves, along with the whole debate about destroying or saving our planet, are related to that. I find it strange that we hope we can save the planet by technical means such as conserving energy; the idea that we can both destroy and save our planet by means of machines strikes me as very intriguing. That is why we called this piece *End*. I am not worried that we are going to destroy our planet—that is not my point! What I am interested in is the language of the machines. Another reason I like to work on the tension between body and object is that objects are real and can become points of reference. For example, the reason why we can speak about a door is that it will still be a door tomorrow. I wanted to link all this to a real story. As it happened, I read a book called *Our Final Century: Will the Human Race Survive the Twenty-First Century?* by the British astronomer Sir Martin Rees. I wouldn't call it light reading—it is all about the end of the world. He discusses eight ways in which we will destroy the planet if our attitude doesn't change; they are all based on real situations such as the Rwanda genocide or the atomic bomb—his point is that we are doing similar things to our planet. This text is the basis of Johan Leysen's monologue. He is a very good actor, so we talked with him about the sort of character to whom we could give a speech of that sort; we worked out how to deliver it in front of an audience, how to talk about all these horrible things more as a witness who saw them all than as a tragic character. In the play, the character does not just tell us all these things; he is also the product of the horrifying events he narrates. That is the main point of *End*, to show people onstage who are the products of their technical environment, an environment which is quite hostile to us, to the human race.

In your work, what kind of robots or machines have you used? There are many machines, but I would not call them robots. There is only one machine that is interactive; however, I don't really know what a robot is, except that it is supposed to be more or less humanoid. The more interactive machines get, the more robot-like they get. I do not know exactly what interactivity is.

How do you feel about the stage? Do you think that you have created a sort of “Expanded stage”, somehow similar to “Expanded cinema”?

I have not really thought about the cinema. I like seeing theatrical performances in museums, and I like seeing objects on stage, because there are interesting tensions when people are shown so close to objects that they almost become identical to them. End is like a huge installation without dramatic power; or maybe I should say that dramatic power can be felt, but that the play does not follow an arc as in more traditional drama.

In *Duet* (2009), what relationship did you want to create between the machines and the dancers? The performers are suspended in mid-air, attached to a rotating crane...

In *Swan Lake*, there is a quartet, if that is the correct term in ballet; the four dancers take one another by the hand and are supposed to move in exactly the same way, as if robot-like. The beauty of it is that if one of the dancers makes a small mistake, you can see it travel from one body to the next, because the balance they keep is so fragile. This kind of thing interests me very much. I want to focus on this type of detail and on the interactivity it reveals.

How would you describe the link between video and your actors in *Still* (2006) and in *Dumb* (2009)?

I am interested in how video itself as a medium can have a physical influence on my actors, imprisoning them, slowing them down or speeding them up.

How did you start taking an interest in Franz Kafka?

It happened by accident. Some time ago, while I was giving a workshop, somebody chose to work on *The Cares of a Family Man*, which contains a character called Odradek. We don't really know what Odradek is. Is it alive? Is it an object, maybe? Living objects, robots, are uncanny, *Unheimlich*. The moment robots become human, they become uncanny. People were scared of the first automata because they were alive. A Japanese scientist said that if objects are too human, we get scared of them. Likewise, Kafka's characters are strangers to their own environment.

Can you tell us about your new project on Samuel Beckett?

Beckett has been an old friend of mine for some years now. He is always on the table when I am trying to invent something. He knows the *métier* of the theatre very well; I like his obsession with multimedia, as in *Krapp's Last Tape* where the monologue is done by a machine, a tape recorder. Also, Beckett began writing for television the moment it was invented. Every time a new medium came up, he used it in his own way. He forced

the medium to tell his own typical Beckett stories. You can imagine what he would have written for robots or an artificial voice.

Kris Verdonck is a Belgian artist who was born in 1974. He studied Architecture and Art, he became a Dramatic Arts student at the RITS, and at the HISK in 2001. In 1994, he won the Inter-University Literature Competition. He worked for radio, produced various installations and directed a number of theatre plays including *Het vuil, de stad en de dood* (1999), *Tussen ons gezegd en gezwegen, naar O. van Woensel* (1999), *B.O.I* (2000), *(CaO)n* (2001) and *Chironomidae* (2001). He also produced various installations, *a.o. 5*, (2003), *Catching Whales Is Easy, II* (2005) and *Variatie II* (2006). In 2007 he created the theatrical installation *I/II/III/IIII*.

www.vti.be/?q=node/9299
www.margaritaproduction.be

48

NABAZ'MOB, RABBITS HIT THE RIGHT NOTE
Nabaz'mob, An Opera For 100 Smart Rabbits
By Antoine Schmitt And Jean-Jacques Birgé

By Annick Rivoire

Exploring chaos and order on stage via a battery of digital rabbits. Establishing subversive relationships with a hundred Nabaztags, those wifi robots looking like big-eared rodents, rather on the kawai side. Dealing with democracy by devising a random contemporary opera involving both light and music. *Nabaz'mob*, the opera for a hundred smart rabbits composed by two French artists, Antoine Schmitt et Jean-Jacques Birgé, explores all those dimensions under the cover of those rather harmless and unsuspecting 418-grams and 23-centimeters long robots. Connected to the Internet through Wi-Fi and equipped with luminous diodes and almost unlimited sound capacities, this hi-tech herd is the performer of a composition of electro-acoustics and light devised by two designers and artists and premiered in 2006 at the Flash festival in the Pompidou Centre. The “hutch”, as Jean-Jacques Birgé fondly calls it, is never out of work. After participating in Robotix's at Mons in April, the 100 rabbits are currently the permanent stars of the “Musiques en jouets” exhibition at the Musée des Arts Décoratifs in Paris and will also vocalize on 6 September on the stage of the oldest electronic art gatherings, the Ars Electronica Festival in Linz, Austria, where the opera has won an Award of Distinction, an outstanding prize in digital music.

“There is clearly a subversive dimension as to the object itself, says Antoine Schmitt. A rabbit is nice, cute and “bobo”, but once you've put a hundred of them on stage, it is not so nice anymore.” In appearance, these techno objects from the early 21st century, which move their ears and synchronise their five vivid-coloured LEDs with the emitted sounds (128 in MIDI) are more reminiscent of bells than of power saws. *Nabaz'mob* offers an impressive ballet of light-design effects, setting up a whole dramaturgy and evoking a imaginative worlds remote from the rabbits' peaceful look, creating a tension between the apparent communion of the whole (reminiscent of Chinese gymnastics ballets) and their individual behaviour (an asynchronous ear, a clashing colour, etc.). *“We have decided to pervert the object, to make something somewhat scary out of it”,* adds Jean-Jacques Birgé. *“We are both interested in the concepts of chaos and control. Our 100 rabbits paraphrase democracy”.*

Code artist Antoine Schmitt and composer Jean-Jacques Birgé had already worked together in 1998 on *Machiavel*, an avant-garde CD-Rom calling for the spectator's interaction by means of a video scratch, looking into the remarkable relationship between man and machine. With *Nabaz'mob*, the duo is exploring the relationship between machine and machine. It all started with an industrial design job for the Violet firm. Antoine Schmitt was asked to design the behavioural design of the Nabaztag (“rabbit” in Armenian, the mother-tongue of Rafi Haladjan, one of the two cofounders), while Jean-Jacques Birgé was developing the sound design. For the Flash Festival, Antoine Schmitt had the idea of a collaborative kind of opera made up of rabbits that their owners would bring to the show... A utopian project on a flashmob background (flashmobs are brief mobilizations via the Internet), a minimalist project too – *“it is all done by the MIDI synthesizer and not by MP3s, with three staves, the choreography of the ears, the choreography of the 5 LED and the musical composition”,* explains Jean-Jacques Birgé. And the project rests on a company of actors who are half as robotised as they seem. *“As in a Cage score, which plays on the unknown dimension of human behaviour (the performer randomly chooses a sub-section of the score),* explains Antoine Schmitt, *so does the rabbit, with its little internal computer.”* The autonomy of each rabbit is like a blip in the composition. An 8-track score editor, a small reader for the choreography of the ears and a simulator of 100 rabbits generate the three (and a half) movement score in rabbit language.

Randomness, which gives a form of hybrid humanity to this techno-rabbit concert, is due to the 10-second delay between the first and the last rabbit to read the note. Every ten seconds, every switched-on rabbit connects itself to the server and asks if it can start (and thus play its score). But, because of the network output, not all

hundred rabbits ask the question at the same time. This infinitesimal difference, a technical obstacle that could have been done away with, “*was a great creative rule*”, says Antoine Schmitt. Those ten seconds give “*a cloud shape to the sound and lighting material, producing lumps and deceleration effects*”, which give *Nabaz’mob* a musical quality reminiscent of Steve Reich or György Ligeti.

The prize the opera won in the digital music category is all the more delightful since “*the rabbits make a kind of music-box sound, microphones only amplify and a hundred little speakers in their bellies make mezzo-voce contemporary music*”, explains Jean-Jacques Birgé. Most of the time, all this takes place in front of a captive audience, and every show is different from the previous one. “*Since there are a hundred of them, we never know in which order they are going to play. If an ear motor gets jammed, it occurs to us that no more comedy will be needed in the orchestra next time. They have a much larger latitude of interpretation than humans: humans would be fired, our rabbits simply get fixed*”, says Jean-Jacques Birgé, laughing. The two artists speak of them as if they were made of flesh and blood – when they do not throw carrots at the audience at the end of the show. “*The relationship we have to them is totally crazy*”, he adds. “*They are humanised right away in every installation.*”

Ever since they crossed the Atlantic, the 100 rabbits have multiplied. Including their installation version at the Musée des Arts Décoratifs, they are about 300 today. The Nabaztag has of course evolved: Violet has released a second version equipped with Rfid chips, ultra-fast ear-movements, streaming capacities and more “spectacular” sounds. But Antoine Schmitt and Jean-Jacques Birgé have liberated themselves from their collaboration with Violet to prolong the life of the opera, which will have no second version. “*The next project we will work on together will be a link between Machiavel and Nabaz’mob, looking deeper into the relationship between men and machines, which will be programmed to control a crowd*”, says Jean-Jacques Birgé. Another political piece, then.

Antoine Schmitt (born in 1961) is a French contemporary artist, programming engineer and designer. His artworks could be abstracts or minimalists, but all his works are developed around the notion of shapes “programmed to be free”. He always mixed techniques coming from artificial intelligence, and physical. He realised many visual and sound installations which are often interactive. During his numerous projects, he explored Dance, Music, Architecture etc... He collaborated with Vincent Epplay, Jean-Jacques Birgé, Atau Tanaka, Anne Holts et Jean-Marc Matos, Alberto Sorbelli, Joana Preiss, Juha Marsalo... He received many awards: medi@terra (Athens, 1999), Interférences (Belfort, 2000), Transmediale (Berlin, 2001 and 2007), Festival international de vidéo-danse (Paris, 2002).

www.gratin.org/as
www.schmittmachine.com

Author, sound designer and composer, (exhibitions-shows, websites, Cdrom, etc., for example he realised a Louvre museum Dvdrom), Jean-Jacques Birgé is a French artist, born in 1952. He is also a filmmaker and a multimedia artist. Because he always likes working with sounds, he created a record label called GRRR in 1975 and he was a co-founder of *Un Drame Musical Instantané* (1976). Specialist of new technologies, he had a long solo career. He also collaborates with Nicolas Clauss (www.somnambules.net, Ars Electronica prize 2004), Antoine Schmitt, Frédéric Durieu (www.lecielestbleu.com, Scam Prize 2002), Michel Houellebecq, Raymond Sarti, etc.

www.drame.org

51

TRANSQUINQUENNAL

Deus Ex Machina

By Clarisse Bardiot

Based in Brussels, the Transquinquennial theatre collective has been exploring the dramaturgical potential of digital technology since its inception. In En d’autres termes, a silent show performed in 2004, four characters cook and eat a meal during the whole show. They overtly manipulate family photographs from their childhoods. These intimate traces are being filmed by a robot-camera, which moves about magnifying them, scanning them and gently following them with its mechanical eye. At times, it also films fragments of the action on stage and produces new images in which the photographed bodies and the acting bodies coexist in the same space. All these shifts, as they create bonds between the characters and evoke or induce relations beyond words, finally construct the dramaturgy.

Patch — What was the starting point for this project?

Transquinquennial — We had just finished *Zugzwang* (2001), in which there was a lot of talking. That piece consisted in a succession of comments on a photograph. We felt like doing the opposite, a totally silent show. So, the starting point for *En d’autres termes* was a formal constraint. Instead of choosing a topic or a subject as we had done up to then, we now had to come up with some content to fit an already-existing form. We finally chose the family as our main theme: relationships within families are often based on secrets and lies and lots of things remain unspoken or are shared in a clumsy way. We started collecting photographs from our childhood, our parents and grandparents. We got really into the process of remembering things past. Bringing those diverse autobiographical traces together made it more and more clear that we all had the same images and one could hardly tell whose was which. It was the same stories: kids on the beach, in the bath, family portraits over and over again,

even though we all came from very different backgrounds. How were we to organise all this material and present the collection so as to go beyond autobiography, beyond mere individual history, and which would bring in a certain kind of objectivity or would at least keep a more neutral, a more external attitude? We quickly discarded the solution of a panorama to favour the idea of a mobile camera, which would move about amongst the pictures and would also film us on stage as an external eye. This is how the robot entered the stage. Its “gaze” enabled us to stand back from the intimate character of the presented documents and to put the performance and the archive documents, the present of the stage and the stories from the past on the same level.

How did the construction of the robot go, and rehearsals?

We could not afford any advanced technological research. At first, the theatre technicians wanted to wedge all the positions of the camera using the usual theatre techniques: pulleys, ropes, markings, etc. But with three hundred different layouts succeeding each other, we had to find a different solution. It was crucial for the robot to be mechanical and to appear as a *deus ex machina*. Apart from the funny reference to 17th century machine plays, the robot could also embody a more contemporary version. Luckily, our collaboration with Walter Gonzalez turned out to be fruitful. He immediately suggested to make a remote-controlled eye-machine, which would move over a X-Y axis. As we had worked with DMX to control the lighting in *La lettre des chats*, in 1992, this is also how we controlled the robot at first. But since the lighting control console only had percentage control slides, it was impossible to get the necessary precision to control the camera! In the end, we went for a Lanbox (a different control system), which also enabled us to shoot the scenes more easily. However, the devised system was still too rigid and the slightest modification in the robot’s routine meant reprogramming for hours and hours. Its entire behaviour was scripted to within a millimetre and left no room for any real-time interaction.

You are going to stage *En d’autres termes* again in Liège in October 2009. Is it still possible to use the same machine and its programme or have they become obsolete?

Serge Rangoni, the director of the Théâtre de la Place, had seen the first production of *En d’autres termes* in 2004. The show, blurring the boundaries between theatre, installation and even video art, had been performed very little because it was too strange an object for theatres at the time. Rangoni offered us to put it on again for the Emulation Europe Festival. Thanks to this invitation, we are continuing research on the programming of the robot. Indeed, in the meantime, we have become

acquainted with Max/MSP, since we used it in *Tout vu* in 2005. On top of that, Jacques Hoepffner worked with us for a week at the CECN to repair the robot and to thoroughly reprogram it. It is not only a technical problem though. It is above all a question of writing and dramaturgy. Max/MSP endows the robot with a kind of identity, with a more intense stage presence. Because we can control the programming of its movements during the show, or because its behaviour is now partly uncertain, random and in a way autonomous, the machine has actually become an acting partner. The possibilities are numerous and we hope to have enough time to explore them before the revival. One problem remains: how will we find enough funding to make the technology available to us beforehand and to have developers around during the rehearsals to fully experiment with its dramaturgical potential. For the time being, we really cannot afford such luxury.

En d’autres termes was not the first play in which you used digital technology, and you have just mentioned some others. Where does your interest in technology come from?

Theatre companies like Dumb Type have influenced us a lot. We are surrounded by technology; this is our world. Video is central to our creative process: when we are on stage, we film all the rehearsals; it is our external eye. On this account, *En d’autres termes* really tells the story of the way we work! We regularly visit contemporary art museums, especially when we are on tour. We have been interested in video installations and interactive installations for many years. They stage a relationship to the audience, which is one of our main preoccupations. The issues of digital installations are very similar to the ones formulated on the stage. Besides, we are doing our best to stay informed about new tools, although we do not master them. From that point of view, every show helps us make some progress. Beyond technical skills, our interest in digital technology and video rests on their capacity to make things happen live, during the show. We never or very rarely use pre-recorded visual or sound documents. Thus, for *En d’autres termes*, several sound designers contributed, with these instructions to follow: no illustration, no reproduction of what is happening on stage or in the images. This significant aspect gives a concert dimension to the show and makes it different each time. Real time technology allows us to avoid both reproduction and improvisation; it keeps us alert to other potentials – and that also concerns the actor. Technologies build a milieu, an environment in which the show is brought into play in a different way every evening.

Transquiquennal, a theatre collective from Brussels, has been working for ten years on everyday life and living, contemporary material, either in collaboration with authors (Philippe Blasband, Eugène Savitzkaya, Rudi Bekaert) or by themselves. Following a collective practice in which each member is responsible for the work and its meaning, Transquiquennal questions the here and now of the theatre, the present of the performance and the multiplicity of its forms. By using constraint as a tool and by exploring the most diverse expressive methods and genres, the artistic approach of the company strives to outmatch conventions in order to reinvent theatrical practices. The artistic core of Transquiquennal includes Bernard Breuse, Miguel Declaire, Stéphane Olivier and Céline Renchon. Transquiquennal is currently in residency in the Varia Theatre in Brussels.

<http://www.transquiquennal.be>

56

THEATRICAL MACHINATIONS

By Clarisse Bardiot

Several recent shows (*Les Aveugles*, directed by Denis Marleau; *Stifters Dinge* by Heiner Goebbels) were widely talked about after being advertised as plays without actors. Highly technological, these works seemed to accomplish what the adulators of digital arts had augured: the elimination of *hic et nunc* human presence on stage and its replacement by machines.

Besides shows without actors, digital machinations – the hidden part of the iceberg – make good progress in the flourishing field of robot-staging shows. But what exactly does the term “robot” mean? According to the *Oxford English Dictionary*, it is “a machine resembling a human being and able to replicate certain human movements and functions automatically”. However, what we mostly see on stage today are remote-controlled machines, which are not always anthropomorphic. Actually, Japanese director Oriza Hirata, in collaboration with Mitsubishi, will produce the “first” robot show ever made, expected to take place by 2010. This achievement is not the outcome of some vicious device, of some kind of computer conspiracy to invade the sanctuary of the stage. It falls within the larger framework of the long relationship between the automaton and the performing arts. Ironically – and, to us, interestingly – enough, the automaton now counts, among its many companions (puppets, masks, effigies, robots...), the computer, whose paternity it can partly claim. In other words, it is within the figure of the automaton that the actor and the machine, the theatre and the computer, meet each other.

Beyond the controversies sometimes provoked by the machines, one should remember that they take place in a

centuries-long theatre history, and that they inspired some of the most important theories about acting. Surveying this history, we will find out that actor and machine, far from being opposed to each other, present rich and complex figures, from the automaton to the interfaced actor.

The Automaton as a Model for The Actor

Let us now go back to the automaton. Jean-Claude Beaune defines it as follows: “*The automaton is a machine that carries the internal principle of its own movement and that, consequently, keeps the illusion, the dream or the pretence of life as parts of its material components or its actions. [...] The automaton conceals the primary cause of its movement and gives the impression it is organic.*”¹ In the 18th century, which was the century of the automaton, movement was understood as the manifestation of life. This is why the clockwork of the automata was aiming to approach the mechanism of life understood as movement.

To obtain that illusion, the automaton is endowed with four main characteristics: movement, autonomy, memory and programming. For the illusion to work, the automaton has to be autonomous, that is to say, its moving principle should not come to light. Thus, the mechanism should obligatorily be concealed. The automaton is a mnemonic machine based on programming so that its movement sequences can be repeated: the Digesting Duck, created by Vaucancon, the famous automaton creator in the 18th century, would invariably simulate the digestive process; his flute-player would always play the same tunes. A few centuries later, those same characteristics find themselves behind the two fundamental computer science principles as described by von Neumann in his text *The General and Logical Theory of Automata*²: regulation and programming. From Heron of Alexandria to virtual actors, the automaton is too tempting for theatre, especially when it tries to revive its connection to the sacred, as was the case with symbolist author Maeterlinck and theatre director and theoretician Edward Gordon Craig, or to evoke our mechanised world, as in the avant-garde shows in the beginning of the 20th century. These two important moments in the history of the automaton in theatre find their most direct source in German Romanticism, according to which the automaton is a model for the actor. Indeed, they compared human acting to the acting of marionettes and of other kinds of articulated puppets, or even of the automaton as in Kleist’s famous text *On the Marionette Theatre*, published in 1810.³

The ambiguity of the automaton – both animate and inanimate – is fascinating. Maeterlinck and Craig use it, admittedly to favour the artificial over realism, but above all to give life its enigmatic character, to evoke the invisible beyond of theatre, to reconnect with the sacred:

“*the actor will disappear, and in his place comes the inanimate figure – “ÜberMarionette” we may call it, until it has won for itself a better name. [...] The ÜberMarionette will not compete with life, but rather will it go beyond it. It will not represent the body of flesh and blood, but the body in ecstasy, and while exhaling a living spirit, it will clothe itself with a death-like beauty.*”⁴ He invites the actor to follow the model of the automaton so that he learns to control his body, which is subject to the vagaries of its passions, sources of trouble and uncontrolled coincidences: “*if you could only transform your body into an absolutely obedient automaton*”⁵, he asks the actors. What Craig is seeking is not so much the alienation of the actor than the abolition of organicity, of the frail flesh, so that the ÜberMarionette can come to exist: if the body manifests itself in its imperfections, then all that can be seen on stage is an individual, and not the ÜberMarionette.

Towards an Automaton Theatre

After the First World War and within a context of increasing industrialisation, the machine-man becomes a central figure in numerous Futurist, Dadaist, and Constructivist works. The antecedents of the 1920s artificial man figures can be traced back to the discourses of Descartes and de La Mettrie on the animal and the machine-man, to the 18th century automata and to the Romantic fantastic stories on androids. In the beginning of the 20th century, the avant-gardes – with Futurism and Bauhaus in the lead – seize the figure of the automaton to explore the relationship between man and machine and to question the place of the individual in industrialised societies. In the avant-gardes of the 1920s, the actor is subject to a “mechanisation” process: Depero, Schlemmer or Picasso’s stiff costumes hinder natural movement, holding the body back and forcing it into precise gestures as if they held a written programme the actor had to execute.

The dream of the artificial actor has one ultimate consequence: the creation of a theatre delivered from human presence, a theatre of the abstract, which would be nothing but the play of colour, light and music; an “automaton theatre”, a theatre of machines. When theatre convokes the figure of the automaton, it often goes beyond the scope of the actor theory and applies itself to the theatre as a whole.

Thus, for the avant-gardes of the 1920s, the automaton becomes a model for plastic and scenic organisation. One of the most famous examples of the automaton theatre of that period is *Fireworks* by Giacomo Balla produced in 1917 on the occasion of the Russian Ballets in Rome: the show consists in light projections onto several shapes, changing every five seconds in relation to music by using a command keyboard made for the occasion.

In several shows, some of which were never staged, the actor disappears from the stage, as in *The Figural Cabinet* by Schlemmer in 1923, El Lissitzky’s project for *Victory over the Sun* in the same year, and even puppet projects by Lothar Schreyer in the Bauhaus⁶. From 1920 to 1921, Vilmos Haszár developed *Plastic Drama*, a project for an entirely automated mechanic theatre. The show was supposed to end when the exhaustion of all combinatory possibilities would have taken place.

However, in the automaton theatre projects of the 1920s, the abolition of the actor did not always equal the abolition of man, whose presence on stage had only one purpose: to activate the mechanism and to make the cogs – the primary cause – visible. Thus El Lissitzky planned on placing, in the centre of the apparatus he imagined for *Victory over the Sun*, an artist – not considered as an actor – who would be in charge of handling the different parts of the device.

One of the fundamental elements in those plays for machines is the affirmation of movement. In that sense, theatre people who are interested in elaborating an automaton theatre, which often bears similarities with abstract theatre, are not trying to get rid of the actor in order to do away with life. Quite on the contrary, they are heirs to the belief that movement means life. That is why the historical periods that showed interest in the automaton in theatre (with the Baroque era and the 1920s in the lead) are also the periods during which movement on stage became an aesthetic principle.

Nowadays, movement remains a central question concerning virtual actors, the contemporary avatars of the automaton, in what can be seen as an inversion of the device: the actor no longer gets closer to the automaton by escaping his own organicity; he rather insufflates his flesh to synthetic personae using movement capture to “animate” them and to spread confusion as to their nature, between realism and artefact.

The Interfaced Actor

“Digital performances” bring into play new developments in the history of theatre and of the automaton: becoming an interface between the stage and the digital set, between the physical world and the virtual world, is not the actor running the risk of being reduced to an instrument of the machine? The computer, an automaton itself, could become the puppeteer of the actor, denying him the least degree of autonomy, if not depriving him of any ontological status. Turning humans into puppets at the mercy of the machine could be the purpose of such a theatre. Several performances, such as those by Marcel·lí Antúñez or Stelarc or the “automatic performance pieces” by the Dutch Arthur Elsenaar and Remko Scha, tend to

give substance to this phenomenon: the body is either handled by a remote audience or by Internet data flows converted into electric signals. Stelarc's device consists in electric inflows stimulating the muscle directly. He does not control his body any longer. It has become an "involuntary body"⁷. This kind of experience started in the 19th century, with Duchenne de Boulogne, a doctor now considered as the father of neurology. By placing the two rheophores (conductive metallic wires) of an induction apparatus or of a battery on extra-moistened skin, the doctor could stimulate one single fascicule of muscle fibres each time without causing any pain to the patient. Through this procedure, Duchenne de Boulogne aimed to tackle down the expressive muscles. In 1862, he published a book with photographs, *Mécanisme de la physionomie humaine ou analyse électrophysiologique de l'expression des passions*⁸. The photographs constitute an "orthography of moving facial features", destined to painters and sculptors.

Although those shows occasionally broke scandals because they were staging, in a sometimes violent way, the alienation of the actor's body to the machine, the links between the actor and the machine are more pacific but just as complex: quite often, in "digital performances", no one knows who, man or machine, is leading whom. Indeed, while the machine can be controlled through certain gestures, it equally imposes a gestural code of its own in return: the system would not be able to interpret a different set of gestures.

Seeking to transform the body into an interface that would enable the actor to dialogue with the machine, however the devices elaborated have in common the replacing of the actor's body in the centre of the theatrical performance. The body becomes a passage between the real and the virtual, between the stage and the digital environment. It is in that sense that the actor can be called "interfaced".

For my part I would suggest the term "subjectile" to designate the body of the actor in its confrontation with digital interfaces. Its Latin root, *subjectus*, indicates the surface on which something may be placed. This suggestion comes from a text by Jacques Derrida, *Forcener le subjectile*⁹, dealing with Antonin Artaud's drawings and the accompanying texts. On several occasions, Artaud uses the term "subjectile" about the paper on which he draws, insisting on the fact that it betrays him. Taking up Artaud's use of the word, Derrida wonders about the part of the subject which would remain on in the subjectile. The parallel between *subjectus* and *subjectum*, between subjectile and subject, appears to me as the appropriate term to designate the interfaced body, this ambiguous body dealing with the machines like a puppeteer who may or may not become one with the object he animates. This concept can be transposed into the voice of the actor, a true subjectile,

which lends itself to all kinds of real-time manipulation. What could be more "automating" for an actor than to be endowed with a synthetic voice, as witnessed in numerous recent shows (*DTC, Imbrications*, etc.)?

Whether it concerns the body or the voice, the actor is a subjectile who provides the machines with physiological data. He is the surface and the medium of their performance. Physiological data become digital data and are transformed into the digital objects of virtual theatre. Following Roland Barthes' description, they are the grain of "digital performances": "*The "grain" is the body within the singing voice, within the writing hand, within the executing limb.*"¹⁰

1 Beuane Jean-Claude, *L'automate et ses mobiles*, Paris : Flammarion, 1980, p. 7.

2 Von Neumann John, *The General And Logical Theory of Automata*, 1948.

3 Didier Plassard emphasises the fact that according to the mechanical vocabulary it is actually an automaton and not a marionette. Plassard Didier, *L'Acteur en effigie: figures de l'homme artificiel dans le théâtre des avant-gardes historiques*, pp. 26-27.

4 Craig Edward Gordon, *De L'Art du théâtre*, 1908, Belval: Circé, 2004, pp. 92-94.

5 Id., p. 85.

6 On those projects and the theatre of the abstract, cf. Michaud Eric « "Des Hommes sans égoïsme", marionnettes au Bauhaus », in *Puck*, n°1, 1988, pp. 60-67 and Bablet Denis, *Les Révolutions scéniques du XX^{ème} siècle*, Paris : Société internationale d'art, 1975.

7 Since 1995, « Involuntary Body » has been a frequent expression in Stelarc's performances' titles 1995. For instance: *Parasite - Event for Invaded and Involuntary Body*. See also Stelarc, « L'involontaire, l'étranger et l'automatisé. Chorégraphies pour corps, robots et fantômes », in *Anomalie digital_arts*, « *Digital Performance* », n°2, janv. 2002, pp. 62-73.

8 Duchenne de Boulogne Guillaume Benjamin Armand, *Mécanisme de la physionomie humaine ou analyse électrophysiologique de l'expression des passions*, Paris : Renouard, 1862.

9 Derrida Jacques, « Forcener le subjectile », in Thévenin Paule et Derrida Jacques, *Antonin Artaud. Portrait et dessins*, Paris: Gallimard, 1986, pp. 55-108.

10 Barthes Roland, « Le Grain de la voix », 1972, in *Œuvres complètes*, Tome II, 1966-1973, Paris : Le Seuil, 1994, p. 1441.

ACTUALITÉS

CECN₂

FORMATIONS

RÉSIDENCES

ÉVÉNEMENTS

Le CECN₂ est la première structure européenne de formation, de production et de sensibilisation aux technologies numériques appliquées aux arts de la scène. L'articulation des activités autour de quatre axes (formation, création, recherche et diffusion) permet de favoriser synergies, échanges et collaborations multiples. Soutenu par le programme de financement européen Interreg, le CECN2 (Centre des Écritures Contemporaines et Numériques) a été créé en 2004 de part et d'autre de la frontière franco-belge. Ce projet est né des liens tissés entre différentes structures artistiques et de formation.

TechnocITé [BE]
TechnocITé est un centre de compétence de la Région Wallonne dans le domaine des technologies de l'information et de la communication. Ses objectifs principaux sont la formation qualifiante, la formation continue, la sensibilisation, l'aide aux entreprises, la collaboration avec l'enseignement, la veille et la création de partenariats publics et privés.

Le manège.mons [BE]
Le manège.mons, structure artistique novatrice et transversale, regroupe le manège.mons/Centre dramatique, l'un des quatre centres dramatiques en Belgique francophone; le manège.mons/Ensemble Musiques Nouvelles, l'ensemble de création musicale contemporaine de la Belgique francophone; le manège.mons/Maison Folie, dédié à l'émergence, aux milieux associatifs et à la transversalité; le manège.mons/CECN, dédié à la création et à la pédagogie numériques.

Le Manège Maubeuge [FR]
Le Manège Maubeuge est une scène nationale qui travaille en étroite collaboration avec le manège.mons. Le studio technologique du Manège, véritable laboratoire de la création numérique, a pour vocation de favoriser la transversalité entre le spectacle vivant et les nouvelles technologies. Aussi, depuis sa création en 2000, il se fait trait d'union entre les compagnies qu'il accueille en résidence de création et leurs projets de scénographie à la croisée de différents médias.

Danse à Lille [FR]
Centre de Développement Chorégraphique (CDC)
Danse à Lille/CDC propose une saison de spectacles qui accueille en moyenne 40 compagnies. Chaque année, elle organise deux festivals: Les petits pas, dédié au jeune public, et Les repérages, qui présente des chorégraphes de 17 pays. Elle propose également des cours et stages de danse contemporaine pour tous niveaux ainsi que des actions de sensibilisation.

Les ateliers du CECN sont des formations professionnelles aux technologies numériques pour les métiers de la danse, du théâtre, de la musique contemporaine et des arts visuels. Conçues pour un petit groupe de stagiaires (environ 12 personnes), elles se déroulent en général sur une semaine. Les formateurs sont des professionnels internationalement reconnus dans leur domaine, invités à transmettre leurs connaissances à la fois pratiques et théoriques. Chaque atelier comprend ainsi un état de l'art, des études de cas et une expérimentation sur le plateau. Du matériel récent est mis à disposition de chaque stagiaire. La mixité des publics (français et belge, artistes et techniciens) est privilégiée. Le programme des formations est adapté en fonction de l'évolution des technologies numériques et des besoins des professionnels. N'hésitez pas à nous contacter si vous souhaitez des formations spécifiques.

Temps forts
Autour d'ateliers de base que nous suivons depuis plusieurs années (Isadora, Max/MSP, traitement temps réel de la voix et du son, régie vidéo), nous proposons ce semestre trois formations exceptionnelles autour des metteurs en scène Denis Marleau, Jean-François Peyret et Daniel Danis.

Biotechnologies et développement durable
En complément des formations liées aux technologies numériques, un nouvel axe de formation est proposé depuis 2008 sur les biotechnologies et le développement durable. De plus en plus d'artistes s'emparent de cette thématique, mais aussi des technologies développées dans ces domaines pour mieux interroger l'évolution de l'environnement ou encore les problèmes bio-éthiques.

Ville de Jeumont [FR]
La Ville de Jeumont dispose, depuis 2008, d'une plateforme d'art et de technologie numérique, «La Gare», qui comporte un auditorium, une scène, un plateau de tournage et différents espaces de travail.

Charleroi/Danses [BE]
Centre chorégraphique de la Communauté française de Belgique
Dirigé depuis 2006 par un quatuor artistique composé de Michèle Anne De Mey, Pierre Droulers, Thierry De Mey et Vincent Thirion, Charleroi/Danses s'est orienté de manière radicale vers la création contemporaine. Ses activités se déroulent aux Écuries de Charleroi et à la Raffinerie de Bruxelles: production et diffusion du travail des artistes directeurs et des résidents, programmation d'événements divers tels que la Biennale de la danse, Compil d'avril, Objectif danse, etc.

Le Fresnoy [FR]
Studio national des arts contemporains
Centre de formation, de recherche et de production dans tous les domaines artistiques de l'image et du son, Le Fresnoy accueille des étudiants pour un cursus de deux ans, sous la direction d'artistes-professeurs invités qui réalisent eux-mêmes de nouveaux projets. Le Fresnoy propose au public une programmation de films d'auteurs, des expositions d'art contemporain, des concerts, des spectacles et divers événements artistiques tout au long de l'année.

Art Zoyd [FR]
Groupe français fondé en 1969, Art Zoyd se définit aujourd'hui comme un groupe de musique électronique, et travaille surtout sur des musiques de film, de ballet ou en alliance avec d'autres arts. Gérard Hourbette en est le directeur artistique. Art Zoyd possède son propre studio de création musicale à Valenciennes, dans lequel il accueille de nombreux compositeurs pour de la production et de la recherche, et où il mène des actions pédagogiques.

Parcours thématiques
S'il est possible de faire son programme «à la carte», les ateliers peuvent être regroupés en parcours thématiques, afin d'approfondir un aspect particulier:

- Images et écrans: ateliers sur les différents aspects de l'image projetée sur un plateau.
- Espace et corps augmentés: relation de l'espace et du corps aux technologies numériques.
- Design sonore: traitement du son, depuis la transformation de la voix en temps réel jusqu'à la musique en réseau.
- Outils pour l'écriture interactive: logiciels utilisés dans les arts numériques.
- Réseau et mobilité: pratiques liées au réseau et aux dispositifs mobiles comme le téléphone portable, les puces RFID, le GPS, etc.
- Artistes associés: ateliers avec des artistes programmés dans la saison des partenaires du CECN, ou qui effectuent une résidence de création.

Complémentarité avec les formations de TechnocITé
TechnocITé est le partenaire du CECN pour la formation. Cet organisme de formation continue propose de nombreuses formations logicielles qui sont complémentaires de celles proposées par le CECN. Pour plus de renseignements: www.technocite.be

Formations du CECN à l'INA et au CFPTS
Le CECN poursuit ses partenariats avec la Maison des Arts de Créteil et l'INA (Institut National de l'Audiovisuel), ainsi que le CFPTS (Centre de Formation Professionnelle des Techniciens du Spectacle). Ces structures intègrent des modules du CECN dans leurs propositions de formation. Ces modules sont conventionnés AFDAS.

Modalités d'inscription, informations pratiques et renseignements complémentaires: www.cecn.com

Inscription et prix des formations:
L'inscription se fait sur le site internet du CECN: www.cecn.com

Les formations sont gratuites pour les professionnels des métiers de la culture domiciliés en Région Nord-Pas de Calais et en Zone Interreg Région Wallonne (Ath, Dinant, Mouscron, Mons, Neufchâteau, Philippeville, Thuin, Tournai, Virton, Charleroi, Namur, Soignies).

Pour les personnes extérieures à cette zone géographique, contacter le CECN: info@cecn.com

Adresse des lieux de formation:
Les ateliers présentés dans la revue se déroulent dans plusieurs lieux situés de part et d'autre de la frontière franco-belge, de sorte à favoriser des collaborations transfrontalières entre institutions, professionnels, formateurs et stagiaires. Les ateliers sont accessibles en priorité aux professionnels habitant en Région Wallonne et en Région Nord-Pas de Calais.

Carré des Arts, TechnocITé [BE]
4a rue des Soeurs Noires, Mons

Margin'halle, Maison Folie [BE]
3 rue des Arbalestriers, Mons

Salle des redoutes, Théâtre Royal [BE]
Grand-Place, Mons

Le Fresnoy [FR]
22 rue du Fresnoy, Tourcoing

Art Zoyd [FR]
8 rue Ferrand, Valenciennes

Danse à Lille [FR]
5 rue du Général Chanzy, Roubaix

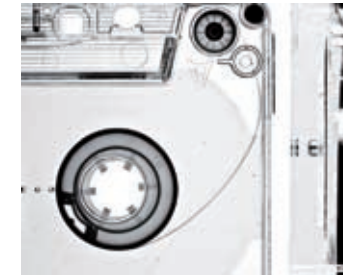
Contact pour les formations:
Amélie Kestermans: + 32 (0) 65 56 55 68
amelie.kestermans@technocite.be

Le CECN offre un programme de résidence pour des compagnies souhaitant intégrer des technologies dans leur création. Les modalités sont très ouvertes: moyens en production et coproduction, période de recherche et d'expérimentation sur un plateau, formations spécifiques élaborées «à la carte». La durée des résidences est variable, de quelques jours à plusieurs semaines, en fonction des projets. Le CECN a ainsi accueilli et soutenu Caden Manson, Denis Marleau, Daniel Danis, Marie Brassard, Michèle Noiret, Thierry De Mey, Zaven Paré, Laurent Hatat... sans oublier le soutien à la jeune création: Adrien Mondot, Valérie Cordy, Mylène Benoit, Florence Corin, Transitscape, Antoine Defoort...

Si vous souhaitez soumettre un projet, vous pouvez soit contacter un opérateur spécifique, soit adresser votre demande à info@cecn.com



© SNC



28.09 – 02.10.2009

Art Zoyd, Valenciennes (France)

01.10 – 31.12.2009

Le Fresnoy, Tourcoing (France)

19.10 – 23.10.2009

Le Fresnoy, Tourcoing (France)

19.10 – 28.10.2009

Le manège.mons, Mons (Belgique)

27.10.2009 – 31.05.2010

Art Zoyd, Valenciennes (France)

27.10.2009 – 31.05.2010

Art Zoyd, Valenciennes (France)

**INTRODUCTION AU
TRAITEMENT TEMPS RÉEL DE
LA VOIX ET DU SON**

Alexander MacSween (CA)

5245 / design sonore /
outils pour l'écriture interactive

La voix d'un comédien peut aujourd'hui être traitée numériquement, son souffle amplifié, le son spatialisé, l'interaction entre les processus sonores et le jeu développée. Après une introduction présentant des exemples d'utilisation du son dans les arts de la scène et dans les installations interactives, le formateur présentera un survol des logiciels de création et de traitement de la voix et du son. Les projets des participants seront évalués et des éléments méthodologiques leurs seront proposés.

Compositeur et musicien, Alexander MacSween a participé à de nombreux projets artistiques, notamment avec Robert Lepage et Marie Brassard.

EXPERTISES DE PROJETS

images et écrans / outils pour l'écriture interactive / espaces et corps augmentés

Sur différents sujets définis en fonction des projets des étudiants du Fresnoy et de l'évolution des technologies, plusieurs expertises réparties de octobre à novembre 2009 proposent de répondre aux questions des artistes. Ces expertises durent entre une à deux journées. Après un état de l'art et des études de cas, chaque projet artistique est analysé par les spécialistes qui encadrent la formation.

Pour le programme détaillé, consulter le site internet www.cccn.com.

**PROJECTION « INTELLIGENTE » :
IMMERSION, INTERACTION,
MULTI PROJECTION**

Daniel Danis (CA), Sébastien Roy (CA)

5248 / images et écrans / artistes associés

Le recours à des projections grand format change la nature et la forme des interactions possibles. Ce workshop est une initiation technique aux usages artistiques des projecteurs vidéo sur des surfaces non conventionnelles, ainsi qu'aux nouvelles formes d'interaction qui s'y rattachent. Après une introduction aux principes de base de la projection vidéo et de la déformation d'images, le problème de l'usage de projecteurs multiples sera discuté en profondeur. Les problématiques explorées incluent l'alignement géométrique ou photométrique ainsi que la création et la synchronisation des média vidéo et audio. Des applications théâtrales de la multiprojection seront présentées tout au long du stage pour illustrer les concepts.

Dramaturge et écrivain québécois, Daniel Danis développe actuellement plusieurs projets de recherche sur les technologies numériques appliquées au spectacle vivant. Directeur du laboratoire de vision 3D de l'université de Montréal, Sébastien Roy conduit des recherches sur les aspects tridimensionnels de la vision par ordinateur, l'analyse des séquences vidéo, l'imagerie panoramique, ainsi que sur la projection « intelligente ».

**EXPLORATION DU MATÉRIAU
THÉÂTRE D'ELFRIEDE JELINEK**

Denis Marleau (CA)

5249 / artistes associés

Le théâtre de Jelinek, dans la lignée de Samuel Beckett et de Thomas Bernhard, déjoue les structures dramatiques habituelles, brouillant les limites narrateur / personnage, espace scénique / essai poétique. Comment trouver son chemin d'interprète dans ce flot verbal qui ne cesse d'opérer des changements d'axes, de révéler des sens nouveaux, d'ouvrir des voies possibles? Comment faire exister ce moi à l'identité fuyante qui prend néanmoins la parole pour interpeller frontalement le spectateur? Le workshop donné par le metteur en scène Denis Marleau abordera ces questions par la lecture et l'interprétation de textes d'Elfriede Jelinek, tirés entre autres des recueils *Désir et permis de conduire* et *Drames de princesses*. Il s'adresse à de jeunes acteurs et actrices professionnels.

Metteur en scène québécois, Denis Marleau entame à partir de 1981 avec sa compagnie Ubu des collaborations avec des artistes de toutes disciplines et explore des croisements avec la musique, la danse, les arts visuels et les nouvelles technologies... Sur la quarantaine de spectacles qu'il a créés au Québec, plusieurs ont tourné sur les grands scènes et festivals européens, dont le Festival d'Avignon.

**ART ZOYD: SESSION DE
COMPOSITION INSTRUMENTALE,
ÉLECTROACOUSTIQUE
ET MULTIMÉDIA NIVEAU 1**

André Serres-Milan (FR), Carl Faia (EU)

5246 / design sonore /
outils pour l'écriture interactive

La composition musicale est avant tout conception, structuration, mise en forme et action d'idées à l'aide de techniques musicales appropriées. Cet apprentissage compositionnel ne se désolidarise pas d'un contexte professionnel et concret de production. Vingt-deux jours de sessions réparties sur l'année scolaire proposent l'apprentissage de technologies informatiques liées à la musique (environnements Protools et Max/MSP), de techniques de prises de sons, l'écoute et l'analyse d'œuvres du répertoire musical, la conception, l'écriture et la production d'un court projet personnel. Cette composition personnelle sera mise en regard des autres propositions, articulées en un tout sous forme de spectacle multimédia présenté en mai au Phénix (Valenciennes).

Compositeur, André Serre-Milan travaille conjointement l'écriture vocale, instrumentale, électroacoustique et multimédia. Ses productions l'ont amené à collaborer avec Art Zoyd, GRM, La Kitchen, GMEM, Grame, CCRMA, CNMAT... Compositeur et réalisateur musical américain, Carl Faia a collaboré à de nombreux projets en informatique musicale. Depuis 2003, il est chargé du développement et du suivi informatique des productions d'Art Zoyd.

**ART ZOYD: SESSION DE
COMPOSITION INSTRUMENTALE,
ÉLECTROACOUSTIQUE
ET MULTIMÉDIA NIVEAU 2**

André Serres-Milan (FR), Carl Faia (EU)

5247 / design sonore /
outils pour l'écriture interactive

Suite aux bases de composition acquises lors de la première année, cette session est centrée sur l'écriture d'une composition personnelle pouvant intégrer un développement technologique spécifique. Les différents outils et modes d'écriture abordés au premier niveau sont approfondis.

Compositeur, André Serre-Milan travaille conjointement l'écriture vocale, instrumentale, électroacoustique et multimédia. Ses productions l'ont amené à collaborer avec Art Zoyd, GRM, La Kitchen, GMEM, Grame, CCRMA, CNMAT... Compositeur et réalisateur musical américain, Carl Faia a collaboré à de nombreux projets en informatique musicale. Depuis 2003, il est chargé du développement et du suivi informatique des productions d'Art Zoyd.



16.11 – 20.11.2009

Le Fresnoy, Tourcoing (Belgique)

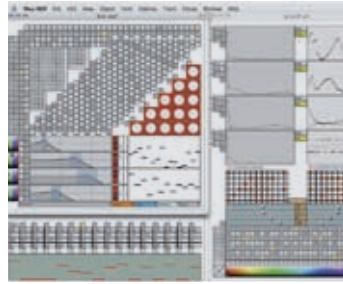
INTRODUCTION À ISADORA SCÉNOGRAPHIES POUR SONS ET CORPS EN MOUVEMENT

Jacques Hoepffner (FR)

5250 / espaces et corps augmentés /
outils pour l'écriture interactive / design sonore

La dernière version du logiciel Isadora offre de nouvelles possibilités de traitement du son et de la vidéo. Après une découverte des principes fondamentaux d'Isadora, cet atelier prend comme point de départ la chorégraphie du spectateur et propose d'explorer la poétique de l'écriture interactive mettant en jeu le corps en mouvement et diverses sources sonores. Il s'agira alors d'interroger l'hétérogénéité des perceptions de l'espace et l'écriture du geste interfacé.

Après les mathématiques et l'architecture, Jacques Hoepffner s'est immergé totalement dans l'image et la lumière. Photographe, il effectue des parcours qui le mènent autour du monde. Créateur de vidéos et de dispositifs interactifs pour la danse et le théâtre depuis 1995, il est responsable de l'atelier son et interactivité à l'école d'arts de Rueil-Malmaison.



23.11 – 27.11.2009

Carré des arts, TechnoclTé, Mons (Belgique)

MAX/MSP DANS LES ARTS DE LA SCÈNE FORMATION INITIALE

Philippe Montémont (FR)

5306 / outils pour l'écriture interactive

Max se présente depuis plusieurs années comme le principal logiciel gérant les processus interactifs dans les arts de la scène. Cet atelier, destiné à des débutants sur Max maîtrisant l'environnement informatique, est une approche pratique à l'usage de Max. Dans une dynamique de projet, les participants réaliseront des mini-applications (patches) qui seront reliées les unes aux autres par un réseau local. Ces applications intégreront les contraintes inhérentes au spectacle vivant. La vidéo, le son, la lumière, la régie, la conduite de scène et les contrôleurs MIDI seront abordés.

Régisseur de théâtre, Philippe Montémont explore les problématiques du traitement temps réel et de l'interactivité dans les arts de la scène. Il est le développeur de *LightRegie20x*, un « jeu d'orgues multimédia ».



© SNC

30.11 – 04.12.2009

Margin'halle, Maison Folie, Mons (Belgique)

SCÉNOGRAPHIE D'IMAGES: OPTIQUE ET SURFACES DE PROJECTION

Serge Meyer (FR)

5252 / images et écrans

De la simple projection vidéo au « Pepper's ghost », des supports transparents aux technologies d'immersion, les dispositifs de présence de l'image sur scène font appel à une connaissance de plus en plus approfondie des surfaces de projection et de l'optique. Le workshop sera consacré à une connaissance de ces dispositifs et à leur utilisation sur scène. Illustrés avec des maquettes et des supports visuels, ils permettront d'aborder les principales notions d'optique (calcul d'angle, réflexions, réfraction...), d'expérimenter différents supports de projection et d'aborder les caractéristiques optiques des supports eux-mêmes (réaction des supports aux différentes longueurs d'ondes de la lumière, notion de reflet...).

Scénographe vidéo et metteur en scène, Serge Meyer est issu des arts plastiques. Ses scénographies sont des dispositifs vidéo immersifs où la danse et l'image se confondent, où les dispositifs interactifs offrent de nouvelles possibilités d'interprétation au danseur.



© SNC

15.12 – 19.12.2009

Margin'halle, Maison Folie, Mons (Belgique)

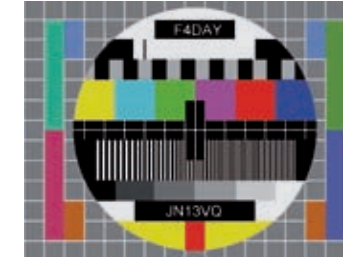
LE COMÉDIEN AUGMENTÉ

Jean-François Peyret (FR)

5253 / espaces et corps augmentés /
artistes associés

La technique augmente l'homme; ceci n'est pas un jugement de valeur, mais un constat auquel l'humanité s'est rendue depuis les bévues d'Épiméthée ou, pour le dire autrement, depuis que l'homme est devenu prométhéen, c'est-à-dire un animal technique. Le comédien est bien placé pour le savoir (et le faire savoir), lui qui est artificiel, forcément. Reste qu'avec l'apparition des techniques d'enregistrement de l'image et du son puis avec la révolution numérique (notamment les transformations en temps réel) la donne est nouvelle puisque ces techniques ont pour effet essentiel la « dissociation » du comédien, dissociation du corps et de la voix (donc de la parole, donc du texte). Ce workshop travaillera (sur) les conséquences de ce paradoxe selon lequel le comédien augmenté est d'abord un comédien dissocié.

Jean-François Peyret est metteur en scène, auteur, traducteur et universitaire. Dans ses spectacles, il confronte le théâtre avec les défis de l'intelligence artificielle, de la théorie de l'évolution ou encore des biotechnologies. Jean-François Peyret est artiste invité au Fresnoy en 2009-2010.



01.02 – 05.02.2010

Margin'halle, Maison Folie, Mons (Belgique)

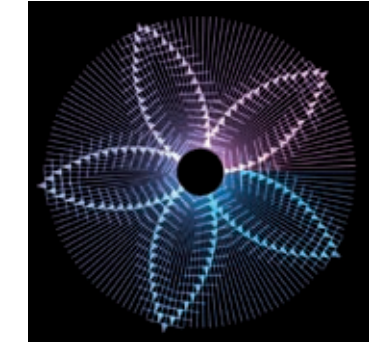
CONCEPTION DE SCÉNOGRAPHIES VISUELLES ET DE RÉGIES VIDÉO MANIPULATION D'IMAGES LIVE ET ENREGISTRÉES

Fred Vaillant (BE)

5254 / images et écrans

Comment intégrer des projections d'images dans une scénographie? Quels moyens techniques et quelles méthodologies mettre en œuvre? Cet atelier permettra d'explorer les différents aspects de l'image projetée au théâtre, que cette image soit captée en direct ou bien déjà enregistrée.

Après des études scientifiques, Fred Vaillant a été l'interprète de différents chorégraphes entre 1986 et 1999. Depuis 2001, il collabore étroitement avec Michèle Noiret en tant qu'assistant artistique et vidéaste. Il enseigne la « Régie vidéo live » et est consultant auprès des théâtres en équipements et installations vidéo.



© Thierry Coduys

22.02 – 26.02.2010

Art Zoyd, Valenciennes (France)

IANNIX

Thierry Coduys (FR)

5255 / design sonore /
outils pour l'écriture interactive

La formation vise à présenter et à expliciter le fonctionnement de IanniX, un méta-séquenceur non linéaire et polytemporel conçu en hommage à Iannis Xenakis. IanniX propose une représentation graphique multidimensionnelle qui permet de déclencher des objets multimédia externes selon plusieurs lignes temporelles. L'écriture des événements (son, image, vidéo, texte) s'effectue dans un espace graphique à deux ou trois dimensions. Utilisant le protocole OSC, IanniX est un logiciel multiplateforme sous licence GPL compatible avec les environnements Linux, Mac OS ou Win32. Les participants pourront se familiariser via des exemples avec cette nouvelle architecture et explorer son potentiel dans le domaine du spectacle vivant.

Depuis 1986, Thierry Coduys collabore étroitement avec l'avant-garde de la musique contemporaine, élaborant des dispositifs électroacoustiques et informatiques (Ircam, Berio, Dusapin, Fedele...). Fondateur de La Kitchen, il développe une nouvelle application graphique interactive, IanniX.



© Dorina Fauver

Juin – Nov 2009

Charleroi/Danses / Le manège.mons / Art Zoyd

**COMPAGNIE DORINA FAUER
LEKS (MATING AREAS)**

Évoluant dans un écosystème réplique d'une réalité farouche, verte, luxuriante, impénétrable, Cille Lansade, Pierre-Yves De Jonge et Fran De Jonge racontent leurs chimériques envies de retour déroutant à la terre. Fantasma romantique et ingénu autour du culte de la puissante nature sauvage, retour illusoire s'il en est à leurs origines animales, d'êtres humains « par défaut », inconditionnés. Une enquête sur les racines, à l'orée de la naissance du sens. Une pièce de science-fiction ludique dans laquelle s'entremêlent fraîcheur, décontraction, initiation rituelle et tourment.

Production: Dorina Fauver / Coproduction: Charleroi/Danses, L'Ancre, L'Atelier à Spectacle, Maison de la Culture de Tournai, et L'L / Avec le soutien de: Théâtre de la Balsamine, Festival International des Brigittines, Art Zoyd et Le Manège.Mons/CECN / Avec l'aide du Ministère de la Communauté française Wallonie-Bruxelles, de la SACD, de l'Agence Wallonie-Bruxelles Théâtre-Danse et de WBI.



© Lydie Neuvadha

Août 2009

TechnocITé / Le manège.mons

TRANSQUINQUENNAL

www.transquinquennal.be

Avec *En d'autres termes*, Transquinquennal lâche le navire des mots, pour partir en plongée libre dans le monde du silence... de la scène. S'il n'y a pas de mots, c'est qu'il n'y a pas lieu de parler. Que disons-nous quand nous ne disons rien? Quelles sont les choses dont on ne peut parler que par le silence? De quelle matière sont faits nos souvenirs, nos pensées, nos sensations, nos rêveries? Comment s'inscrivent-ils en nous, et à quel endroit résistent-ils aux mots? Pour explorer ces territoires inconnus, le collectif passe à table et scrute l'inexprimable de nos petites et grandes histoires.

Une production de Transquinquennal, en coproduction avec le Théâtre Les Tanneurs, Le manège.mons/CECN, TechnocITé, avec le soutien du Ministère de la Communauté Française Wallonie-Bruxelles. Transquinquennal est en résidence au Théâtre Varia et est soutenu par la Communauté Française Wallonie-Bruxelles.



© Grame

Août 2009

Le manège.mons / TechnocITé

**PAOLO PACHINI /
MICHAËL JARRELL,
MARTIN MATALON,
RAPHAËL CENDO
CHUTE(S)**

L'idée de chute a toujours inspiré la créativité, aussi bien en relation avec les manifestations du phénomène physique, qu'à travers son utilisation au titre de métaphore de parcours liés à la religion, à la sociologie et à la psychologie. Le spectacle multimédia *Chute(s)* est une exploration de cette thématique universelle, fondée sur la mise en œuvre d'un espace inversant les topologies visuelles et acoustiques habituelles. Cette extension verticale du champ visuel et acoustique amplifie les effets de déstabilisation par rapport à une perception de mouvements généralement longitudinaux.

Production: GRAME et Fondation Royaumeont / Coproduction: Cirm, Muse en Circuit, Césaré, Gmea, Why Note, L'Arsenal, Ars Musica, musikFabrik, le manège.mons/CECN et Musiques Nouvelles. Avec le soutien de la Fondation Pro Helvetia et de l'Institut culturel italien.



© Frédérique Lagny

Octobre 2009

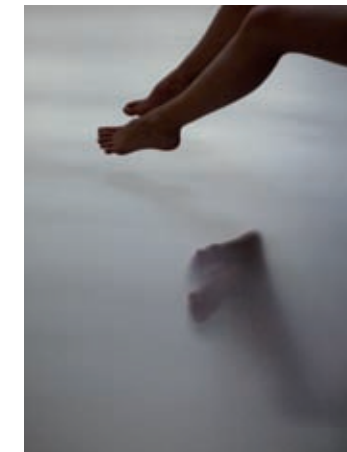
Le>studio Manège Maubeuge

**FRÉDÉRIQUE LAGNY
VANISHING POINT**

www.frederiquelagny.com

Second volet d'une trilogie africaine réalisée au Burkina Faso, *Vanishing Point* s'attache aux phénomènes d'exclusion qui frappent certaines femmes dans le contexte actuel du développement urbain et économique des grandes villes en Afrique de l'Ouest. Restituée sous forme d'une vidéo accompagnée d'un travail photographique et sonore, l'installation dans sa globalité interroge les formes de l'exclusion sociale par l'association d'un regard sur l'architecture et sur le corps des femmes au travail.

Coproduction: Charleroi/Danses, Belgique, Le>studio Manège Maubeuge, Centre Culturel Français Henri Matisse de Bobo-Dioulasso, Burkina Faso.



© Clémence Coconnier

Oct 2009 et Juin 2010

Art Zoyd / Le manège.mons

**CLÉMENCE COCONNIER /
MARCO SUAREZ CIFUENTES
PLIS**

Comment donner à voir un frémissement, comment percevoir le mouvement d'un corps qui respire, d'une peau qui se plisse, d'un orteil qui se crispe? La rencontre de la chorégraphe et du compositeur dans le cadre de « Transforme » au CRCC de la Fondation Royaumeont est à l'origine de ce projet. Clémence Coconnier développe une écriture visuelle et tactile de plis du corps, autour des contacts, le long de la peau. Cette importance du regard sur les attentions microscopiques, l'amène à rencontrer le vidéaste scénographe Serge Meyer, qui concevra le dispositif scénique et vidéo. Par empiètement des médias, les technologies numériques – projection d'images, traitement informatique et sonorisation du dispositif – inviteront au temps de la contemplation charnelle.

Production: CRCC, Fondation Royaumeont / Coproduction: Voix Nouvelles, Fondation Royaumeont, Art Zoyd, CDA d'Enghien-les-Bains / Accueil en résidence: Espace Pier Pasolini, Le Phénix, le manège.mons/CECN.



© Jacques Babbet



© Edgar Petroza



© théâtre à cru



© Ce Haut et court



© Akysprojecte

Oct 2009 – Juin 2010

Le Fresnoy / Le manège.mons / TechnocITé

Oct 2009 – Juin 2010

Le Fresnoy / Le manège.mons

Oct 2009 – Juin 2010

Le Fresnoy / Le manège.mons

Novembre 2009

Le manège.mons / TechnocITé

Nov – Déc 2009

Le manège.mons / TechnocITé

Déc 2009 – Jan 2010

Le>studio Manège Maubeuge

JEAN-FRANÇOIS PEYRET
MATÉRIAU THOREAU
OU RE: WALDEN

Comment étudier, par les moyens du théâtre, l'homme augmenté par la technique en s'intéressant à un homme qui, au contraire, se diminue volontairement en jouant l'homme qui vit seul dans la forêt. Autrement dit, comment lire aujourd'hui (et quoi faire de cette lecture) un texte comme *Walden* de Thoreau. Thoreau qui, au milieu du XIX^e siècle, tient à écrire l'expérience qu'il fait dans sa cabane de la forêt du Massachusetts d'une vie la moins technique possible. Et comment évoquer la réplique tragique de cette aventure, somme toute littéraire, en la personne d'Unabomber, ce mathématicien surdoué qui, plus d'un siècle plus tard, abandonne le théorème de Wedderburn et ses charmes pour rompre avec le genre humain et, dans sa cabane en forêt, se transformer en *serial killer*. Pour en finir avec la société technologique.

Coproduction: Le Fresnoy, Le Manège.mons/CECN, TechnocITé / Coproduction en cours.

RENÉ BALLESTEROS
TÉLÉPORTATION DE
LA DISPARITION

Téléportation de la disparition est un projet de performance sonore à partir du *scan* des livres dont la disparition est au cœur de l'œuvre. René Ballesteros propose la construction d'une pièce sonore à partir de la connexion entre différents ouvrages, comme *La Disparition* de Georges Perec (dont la disparition de la lettre «e» peut faire écho à la disparition de la matérialité du livre même) ou *Moby Dick* de Herman Melville, dont la blancheur de la baleine peut être comprise comme celle de la page blanche. Le dispositif servira également de base à une performance entre la machine (le scanner), un musicien et d'autres instruments qui interagiront avec les images/procédures du scanner. Le but de la performance est la transfiguration *live* du livre en son.

Production: Le Fresnoy / Avec le soutien du Manège.mons/CECN / Coproduction en cours.

JOSEPH DAVID
ATGC

ATGC se présente à la fois sous la forme d'une installation et d'un spectacle pour acteurs et machines. À partir de l'ADN d'une femme ayant eu un cancer, un algorithme est généré qui commande en temps réel la lumière, le son, le mouvement des machines. À l'heure des biotechnologies et du séquençage du génome humain, il importe de réinterroger la notion de destinée et de se réapproprier nos corps, de remettre en perspective les notions d'identité biologique et d'identité sociale.

Production: Le Fresnoy / Avec le soutien du Manège.mons/CECN / Coproduction en cours.

THÉÂTRE À CRU
8760 HEURES
CONCERT / D'APRÈS DES TEXTES
D'YVAN MARKARIAN

Une pièce concert, disons un concert théâtral sur différentes traversées dans le passé, différents voyages dans le temps. Certains durent 30 ans, d'autres, une nuit d'insomnie. «*Comment rendre compte artistiquement et scéniquement d'une année de vie, des sensations, des émotions, des sentiments...? Un journal scénique, fait de sons enregistrés, d'images (photos et films), de mots collectés au fil des mois. Je veux n'écrire aucun mot, aucune impression, aucun commentaire. Tout le texte sera issu de ce qui a traversé notre vie.*» Alexis Armengol

Coproduction: Théâtre de l'Agora, Le manège.mons/CECN / Résidences: Volapük, Halle aux grains, Théâtre de LL, Théâtre de l'Agora, Le manège.mons/CECN.

COMPAGNIE HAUT ET COURT
LE BARDO

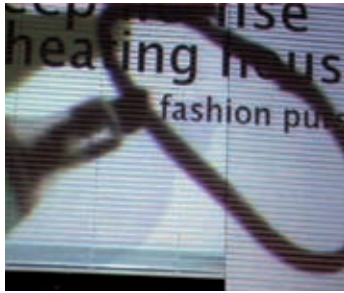
En s'inspirant d'un lieu réel, de l'atmosphère qui s'en dégage, de détails urbanistiques, s'élabore une chambre du BARDO, une installation théâtrale, sonore et interactive. Chaque chambre place le spectateur et/ou son reflet au cœur d'une fiction où se mêlent décors réels et virtuels, figures spectrales ou en chair. Le BARDO est constitué de 49 chambres, chacune réalisée dans une ville différente, qui sont destinées à être assemblées les unes aux autres, pour offrir au spectateur un voyage introspectif et immersif au cœur d'une géographie recomposée, ou au plus profond de ses rêves. Dans cette première traversée du BARDO seront construites sept chambres à Mons, Villeneuve-lès-Avignon, Vénissieux, Cluj, Belgrade, Talinn et Hammamet.

Coproduction: Compagnie Haut et Cour, La Chartreuse de Villeneuve-lès-Avignon, Le manège.mons/CECN, TechnocITé, Théâtre de Vénissieux/ La compagnie Haut et Court est conventionnée par la Région Rhône-Alpes et subventionnée par la DRAC Rhône-Alpes / Autres financements en cours.

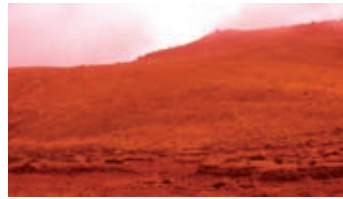
XAVIER KIM / AKYS PROJECTE
CHOI(S)X

La société française, les utopies, la fatalité, la politique, la démocratie, la vie quotidienne, l'épanouissement, le choix, le partage... Voilà les facettes d'un rubik's cube thématique au centre d'un projet de création chorégraphique, circassienne et théâtrale qui réunit sur le plateau quatre interprètes qui sautent, dansent, courent, grimpent, rient, prennent la parole et se tordent...

Production Le Manège Maubeuge, La Gare Numérique de Jeumont, Les Substances de Lyon / Avec le soutien de l'Espace Périphérique/ La Villette / Coproduction en cours.



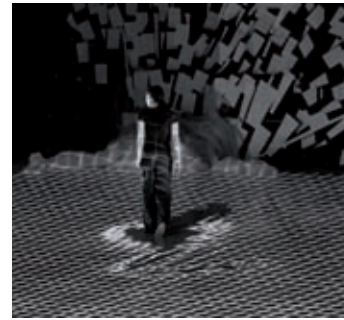
© Magali Desbazeille



© Reddesert- Arturo Fuentes



© Claudio Stellato



© Benoit Lemercier



© Mylène Benoit



© Stéphane Gladyszewski

Janvier 2010

Le manège.mons/TechnocITé

Janvier 2010

Le manège.mons/TechnocITé/
Charleroi / Danses

Février 2010

Le manège.mons / TechnocITé

Février 2010

Le manège.mons

Déc. 2009 - Mars 2010

Art Zoyd/TechnocITé/Le manège.mons/
Charleroi / Danses

Mars 2010

Danse à Lille

SIEGFRIED CANTO MAGALI DESBAZEILLE DATA +

Après avoir exploré, avec l'installation Key+Words et le projet SPY, l'intimité des internautes face à leurs requêtes sur les moteurs de recherche, Siegfried Canto et Magali Desbazeille élargissent leur propos avec leur nouveau projet DATA+. Ils questionnent les mots en tant que matière et télescopent les désirs des internautes à travers leurs requêtes aux dimensions socio-économiques et politiques sous-jacentes du réseau internet. La requête la plus demandée sur Google: c'est < yahoo > et sur Yahoo, c'est < google >. Et vous, que cherchez-vous sur le réseau?

Production déléguée: Made In Productions / Coproduction: Le manège.mons/CECN, TechnocITé, Association Artère, Association Soundpixel / Résidence de création: le manège.mons/CECN.

JOJI INC. ARTURO FUENTES LINE OF OBLIVION (LE TRAIT DE L'OUBLI)

Le trait qu'évoque l'écrivain mexicain Carlos Fuentes dans la nouvelle Line of Oblivion est une frontière: sillon, tracé, marquage du territoire; mais aussi la ligne brisée d'une mémoire à la dérive, un espace mental aussi nu que ces no man's land qui bordent les frontières, désert peuplé par un homme seul. Un nouveau paradigme universel de la frontière se fait jour. Dans cet espace raréfié, les voix, les clarinettes et la viole d'amour tissent un réseau sonore, lignes de fuite offertes à la danseuse. Les déplacements des musiciens et de la danseuse induisent les trajectoires des sons dans l'espace.

Coproduction: Le manège.mons/CECN, TechnocITé, Charleroi/Danses, OsterFestival Tirol, Théâtre National de Cavaillon, Festival Internacional de Cervantino.

CLAUDIO STELLATO L'AUTRE

L'Autre s'articule autour d'une recherche en plusieurs étapes sur le mouvement. Chaque étape recourt à différents moyens expressifs. À travers L'Autre, Claudio Stellato présente l'univers d'un alter ego qui répond à des pulsions instinctives et qui s'affirme uniquement par le biais de modes d'expression ne demandant pas l'utilisation de la parole. Dans cet univers, L'Autre explore la relation entre corps et objet, en soulignant la dynamique des technologies mécaniques qui permettront aux objets de bouger indépendamment.

Avec le soutien de De pianofabriek, Provinciaal Domein Dommelhof, LL - lieu de recherche et d'accompagnement pour la jeune création, TechnocITé et Le manège.mons/CECN / Claudio Stellato est artiste résident à LL - lieu de recherche et d'accompagnement pour la jeune création.

CIE ADRIEN M CINÉMATIQUE DE LA CHUTE

Prendre la chute comme un point de départ pourrait juste être un jeu formel visant à renverser les conventions. Appliqué au jonglage, au corps et à ses objets, ce nouveau point de vue nous conduit à considérer un nouvel espace de jeu, où la fin devient «debout». On n'en renverse pas si facilement les règles qui ont façonné notre existence, la gravité avec laquelle le jongleur a lutté sans répit. Parcourir cet univers, aux contours réels et pourtant improbables, se veut un détournement des sens par le virtuel, véritable instrument d'exploration des impossibles.

Coproduction: Hexagone, La Ferme du Buisson, Elmediator, le Théâtre de Création - Grenoble, [Ars] numerica, Les Subsistances, Carré des arts, Enghien-les-Bains dans le cadre du prix international Bains Numériques, la ville de Grenoble et le conseil général de l'Isère / Avec le soutien du manège.mons/CECN.

MYLÈNE BENOIT OLIVIER NORMAND ICI CRÉATION CHORÉGRAPHIQUE POUR 4 DANSEURS

<http://mylene.benoit.free.fr/ici.htm>
www.ici-en-ligne.net

Ce projet initié dans le cadre du programme Transforme au CRCC de Royaumont repose sur un dispositif scénique bi-frontal, basé sur un principe de délai qui crée un mixte entre le cadavre exquis et le téléphone arabe. Le dispositif fonctionne à la fois sur l'accumulation et la déformation par la copie du mouvement. Il génère une partition chorégraphique à la fois souple et mystérieusement réglée. La vidéo ne fait ici qu'informer la danse de sa propre disparition. Les corps semblent absorber leur propre absence et les effets même de leur évanouissement.

Production (en cours): Cie Contour progressif - Mylène Benoit, Fondation Royaumont, Le manège.mons/CECN, CCN de Franche-Comté, Studio Art Zoyd, Danse à Lille, Tanzhaus NRW, Charleroi/Danses, Le Phénix, scène nationale de Valenciennes.

STÉPHANE GLADYSZEWSKI CORPS NOIR

Au croisement des arts de la performance, des arts visuels et des arts numériques, Corps Noir est une œuvre «expérientielle» et sensuelle qui établit un dialogue tendu et vibrant entre corps, matière et lumière. Avec ce projet, qui se situe dans le prolongement de ses deux dernières pièces (Inside, 2003 et Aura, 2005), Stéphane Gladyszewski continue d'explorer la relation complexe entre la diffusion de l'image vidéo et la mise en scène du corps. L'issue de ces recherches sera présentée lors de l'ouverture du festival Les Repérages au Gymnase de Danse à Lille / CDC (Roubaix) le 20 mars à 20h30. Autres représentations: Théâtre 140 (23 au 25 mars) et Charleroi / Danses (27 mars) (Bruxelles).

Coproduction: Espace Tangente, Agora de la Danse (Montréal) / Donation: Action culturelle du Cirque du Soleil / Avec le soutien du Conseil des Arts et des Lettres du Québec, Conseil des arts du Canada.



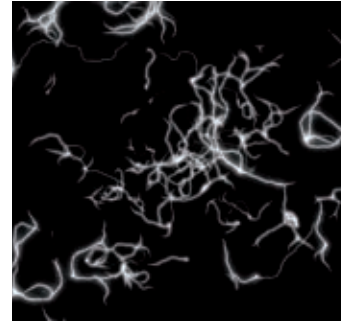
© Ville de Jeumont, 2005



© Stéphanie Jasmin



© Mylène Benoit



© ArtZoyd



© Rodrigo Gomez Rovira



© Nele Wajnsrak

26.09.2009

Plateforme d'Art "La Gare" (Jeumont)

27.10 – 01.11.2009

Le manège (Mons)

10.11.2009

Danse à Lille - La Condition Publique (Roubaix)

11.12.2009

Le Phénix, Scène Nationale (Valenciennes)

14 – 19.12.2009

Théâtre de la Ville (Paris)

04 – 05.03.2010

Le manège (Mons)

**LA GARE
DANS TOUS SES ÉTATS D'ART**

Atelier d'images de synthèse, diffusion de courts-métrages, avant-première, peinture, théâtre, danse et cultures urbaines seront au rendez-vous de ce week-end dédié à l'art sous toutes ses formes. Par ailleurs, en octobre, un atelier intitulé *VidCAP*, destiné aux adultes et aux étudiants, permettra de s'initier à la réalisation audiovisuelle. Le formateur, Jérôme Goesaert, donnera les bases de l'écriture et de la technique de l'image pour que les participants puissent réaliser ensemble un court-métrage qui sera diffusé au grand public.

Renseignements:
Christina Catalano au +33 (0)3 27 60 16 39.

**DENIS MARLEAU
UNE FÊTE POUR BORIS
DE THOMAS BERNHARD**

Denis Marleau et Stéphanie Jasmin poursuivent une démarche unique au monde sur l'animation des effigies. Sur scène, trois acteurs vivants, Christiane Pasquier, Guy Pion et Sébastien Dodge, plongés dans des jeux de déguisement et de métamorphoses technologiques, animent un microcosme carnavalesque et macabre qui révèle le vide grimaçant d'un monde d'où le sens avait commencé à fuir bien avant la mort de Dieu.

Une création d'Ubu en coproduction avec le Festival d'Avignon, le Festival TransAmériques, l'Usine C, le manège.mons/Centre Dramatique/CECN, la Maison de la culture d'Amiens, l'Espace Jean Legendre Théâtre de Compiègne et Cankarjev Dom. Ubu est subventionné par le Conseil des arts et des lettres du Québec, le Conseil des Arts du Canada et le Conseil des Arts Montréal. Spectacle créé le 21 mai 2009 à Montréal dans le cadre du Festival TransAmériques et présenté en première européenne au Festival d'Avignon le 8 juillet 2009.

**CIE CONTOUR PROGRESSIF /
MYLÈNE BENOÎT
LA CHAIR DU MONDE**

La chair du monde, c'est l'affection mutuelle que tissent entre eux les corps du monde. Ce tissu est pixellisé et cette chair est pétrie d'images. S'appuyant sur les images violentes produites par les médias contemporains, autant que sur des œuvres de Goya ou du Caravage, *La chair du monde* propose d'incorporer ces images et de re-jouer sur le plateau les composantes dramaturgiques de la médiatisation de la violence, de la douleur. Il s'agit d'une déconstruction des représentations, qui s'intéresse autant au contenu des images qu'à leur fabrication: quels archétypes, quels cadrages, quels regards, quels corps, pour quels observateurs? De quoi procède la mise en scène du corps guerrier, tantôt héros, tantôt martyr?

Coproduction: Le Vivat - Armentières, Le manège.mons/CECN, La MAC, Sallaumines, Danse à Lille / CDC, Le Cuvier / CDC, Carré des Jalles, La Condition Publique, Roubaix, DRAC Nord-Pas de Calais, Conseil Régional Nord-Pas de Calais, ADAMI, Fondation Beaumarchais.

**ART ZOYD
KAIRO / LE RÉSEAU**

Que se passerait-il si tout à coup, l'endroit où vont les morts n'était plus assez grand pour accueillir tout le monde? Où iraient ces âmes, ces fantômes? Dans notre dimension? Et s'ils commençaient déjà tout doucement et discrètement à s'insinuer par la petite porte, par le réseau, par la toile... Les « zones interdites » se répandraient alors parmi nous, comme un virus. Cette fable dans le Tokyo d'aujourd'hui, dont le propos est la disparition, l'épidémie et la saturation, est celle d'un univers détraqué. *Kairo* nous parle du dérèglement: de nos rapports à l'autre, du bouleversement de nos univers concrets et de nos certitudes.

Opéra parlé de Gérard Hourbette, mis en scène par Edouard Reichenbach, d'après le roman de Kiyoshi Kurosawa. Images d'Anne Niemetz, chorégraphie de Akiko Kitamura, interprétation musicale Art Zoyd. Production: Art Zoyd / Coproduction: le Phénix Scène Nationale de Valenciennes / Avec le soutien de: DRAC Nord-Pas Calais, Feder Interreg IV, Région Nord-Pas de Calais, Agglomération Valenciennes Métropole, Ville de Valenciennes.

**TEATRO CINEMA
SIN SANGRE**

Adapté du célèbre roman d'Alessandro Baricco, *Sin Sangre* nous plonge dans le vertige des souffrances de l'histoire, entre histoire individuelle et histoire collective, entre devoir de mémoire, volonté de vengeance et pardon douloureux. Issue de La Troppa, la compagnie chilienne Teatro Cinema poursuit son exploration de nouveaux langages et de nouvelles formes. La puissance dramatique et l'imaginaire poignant du spectacle reposent sur la fusion époustouflante du théâtre et du cinéma. Ce portrait métaphorique d'un Chili face à son passé, coproduit par le manège.mons et TechnocITé sera présenté au Théâtre de la Ville à Paris du 14 au 19 décembre.

Production: Compagnie Teatrocinema (Chili) / Coproduction: Festival Santiago a Mil (Chili), le manège.mons/Centre Dramatique/CECN / Avec le soutien de FONDART - Gouvernement du Chili, Banco Estado (Chili) et de l'ONDA / Production déléguée de l'exploitation en Europe: Scène nationale de Sète et du Bassin de Thau. Spectacle créé à Santiago (Chili) le 7 septembre 2007.

**RENCONTRES
PROFESSIONNELLES VIA 10
ARTS DE LA SCÈNE /
TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES**

Organisées par le manège.mons/CECN, les rencontres professionnelles sont un moment convivial qui privilégie l'échange entre artistes, ingénieurs et diffuseurs, afin de décomposer et analyser ensemble les frictions des technologies avec les arts scéniques. En 2010, les rencontres professionnelles se mettent au vert et prennent en compte les critères écologiques sur le développement durable. Au programme, les dernières créations de Roger Bernat, Théâtre à Cru, Mylène Benoit et Olivier Normand, Siegfried Canto et Magali Desbazeille. Une nouvelle proposition voit le jour: Les Inopinées, qui consisteront à investir la Maison Folie par de petites formes - installations, spectacles ou performances - avec notamment Kris Verdonck, la Cie Haut et Court, la Cie du Veilleur, Claudio Stellato, Christian Chatel, Valérie Cordy... Les matinées jeune création et des ateliers de réflexion entre acteurs de la culture, en particulier sur les festivals « verts », compléteront cette édition. Programme en cours d'élaboration sous réserve de modifications.

SCÈNES

trimestriel du spectacle
et de ceux qui le font

À paraître (15 décembre)
Hiver '09 : Qui conteste ?

Le *Scènes* de l'hiver se penche sur les manières dont les champs artistiques et les actions militantes ou revendicatives peuvent, dans notre société post-moderne, se rencontrer, se lier, s'amalgamer, se réaliser... Dire NON, aller à contre-courant, taper du poing sur la table, tenter de faire exister son art à coup de force, avoir recours à une pratique artistique dans un but revendicateur, ou s'en prendre aux sacro-saintes institutions... *J'accuse...* certes, mais comment ? Avec Armel Roussel, Layla Nabulsi ou Fabienne Aucant, sur les hauteurs alternatives ou dans les tréfonds de la contestation réactionnaire... Mais aussi un portrait de l'actrice Marie Bos, un coup de gueule de Jean-Marc Adolphe, ou encore une réflexion d'artistes ayant joué leurs spectacles « hors Occident »...

DERNIÈRES PARUTIONS

Printemps '09: L'école d'art, et après?
Été '09: Scènes des chiens écrasés
Automne '09: La culture "d'en bas"



ABONNEMENT

VOUS ÊTES UN INDIVIDU

Belgique: 20 € / an — Union européenne: 40 € / an

VOUS REPRÉSENTEZ UNE INSTITUTION

Belgique: 28 € / an — Union européenne: 45 € / an
4 PARUTIONS, FRAIS DE PORT INCLUS

PAYEMENT EN LIGNE (via paypal) sur le site de La Bellone:
www.bellone.be/fr/publications/scenes/subscribe

Plus d'info ? scenes@bellone.be



sept. 09 : MCD présente Le hors-série
WJ-SPOTS¹
15 ans de création
artistique sur Internet

WJ-SPOTS est un projet imaginé et conçu par Anne Roquigny, curatrice nouveaux médias <www.wj-s.org>, qui invite des artistes, critiques, penseurs, inventeurs, chercheurs, commissaires artistiques et organisateurs d'événement à faire un point sur 15 années de création en réseau.

Les vidéos de WJ-SPOTS¹
sont disponibles sur : www.digitalarti.com

Le hors-série WJ-SPOTS¹
est en vente sur : www.digitalmcd.com
104 pages, bilingue, 9 €
(ou 7€ en format pdf)

Les invités WJ-SPOTS¹ : Alette G Certhoux, Agnès de Cayeux, Anne Laforet, Anne-Marie Morice, Annick Rivoire, Annie Abrahams, Antoine Schmitt, Bruno Flaccoque aka weweje aka s.u.n aka datatank, Albertine Meunier, Christophe Bruno, Collectif MU, Cyril Thomas, David Guez, David-Olivier Lartigaud, Douglas Edric Stanley, Elisabeth Klimoff, Emmanuel Vergès, Léonore Hellio, Etienne Cluquet, Fred Forest, Grégoire Courtois aka Troudaïr, Gregory Chatonsky, Isabelle Arvers, Ivan Chabanaud, Jacques Perconte, Jérôme Joy, Jocelyne Quele, Joëlle Bitton, Julie Morel, Lucille Calmel, Mabuseki Margherita Balzerani, Martine Neddam aka Mouchette, Michaël Borrás aka Systaime, Nathalie Magnan, Nicolas Frespech, Nicolas Maltret, Olga Hisselava, Olivier Fluber, Olivier Forest, Peter Sinclair, RYBN, Thierry Théolier aka THTH, Xavier FalLOT.



Post Flux

Nov.6
Nov.7
Nov.8
2009

DIGITAL ART NUMERIQUE
BRUSSELS - EUROPE
BOZAR + AROUND

www.post-flux.architempo.net

3 journées de rencontres, conférences, projections, workshops sur la création numérique et autour **3 days of workshops, panels, improvisations about digital art and around 3 dagen vergaderingen, conferenties, voorstellingen, workshops over digitale creatie ontwikkeling en meer**

- Clarisse Bardot, Patch CECN le manège-mons
- Konrad Becker, World-Information Institute, Vienna
- Alain Berenboom, novelist, chronicler, lawyer
- Yves Bernard, IMAI, Brussels
- Andreas Broeckmann, artistic director, ISEA 2010, ex-Transmediale Berlin
- André Buytaers, writer/director, président SACD en Belgique
- Bram Crevits, cimatics festival
- Alexandra Deschamps-Sonsino, tinker.it
- Laurent Duvillier, délégué général de la Scam France
- Marc Eychenne, Dailymotion
- Satinder Gill, researcher, Cambridge
- Géraldine Gomez, Centre Pompidou, Paris
- Rosina Gómez-Baeza Tinturé, Director, Laboral Gijón, Spain
- Maja Kuzmanovic, Fo.am
- Rob van Kranenburg, the internet of things
- Benoît Labourdetta, Festival Pocket Films, Paris
- Alessandro Ludovico, neural.it, Italia
- Simona Maschi, Copenhagen Institute of Interaction Design
- Armin Medosch, thenextlayer.org, London/Vienna
- Alok b. Nandi, media writer/director, designer
- Caroline Nevejan, researcher on Presence, Amsterdam
- Hans Ulrich Obrist, Serpentine Gallery, London
- Marc Partouche, Académie royale des Beaux-Arts de Bruxelles
- Pascal Rogard, directeur général de la SACD France
- Eric Salor, media theorist, Amsterdam
- Todor Todoroff, composer & engineer
- David Vanderburgh, architect, history & theory, UC Louvain
- Valéry Vermeulen, mathematician & musician
- Ronny Vissers, packed.be
- Marleen Wynants, Crosstalks/VUB
- Frédéric Young, délégué général SACD-Scam en Belgique

— Co-production

— Partners

BRUIT PUR PURE NOISE

CD
Art Zoyd Studios
Expériences de vol
Flight Experience
#07

Ulrich Krieger	1. <i>Ragnar_2</i>	15 : 13
Kasper T. Toeplitz	2. <i>Eau Blanche</i>	21 : 54
Dror Feiler	3. <i>Ousia</i>	38 : 25

Erik Baron	Basses (2)
Laurent Dailleau	Theremins (2)
Gérard D'Elia	Enregistrement et prise de son (2)
Carl Faia	Développement informatique et Live électronique (1)
Ulrich Krieger	Saxophones (1 ; 2)
Carol Robinson	Clarinettes (2)
Jérôme Soudan 'Mimetic'	Percussions (2)
Kasper T. Toeplitz	BassComputer (1 ; 2 ; 3)

Œuvres réalisées dans les studios d'Art Zoyd à Valenciennes en 2007 (Ulrich Krieger & Kasper T. Toeplitz) et au studio Sleaze Art, en 2009 (Dror Feiler) / Commandes Art Zoyd. Tous les disques d'Art Zoyd - In-Possible Records sont distribués par Orkhêstra International et en vente sur Artzoyd.com. / Art Zoyd est soutenu par la DRAC Nord-Pas de Calais, la région Nord-Pas de Calais, le conseil général-département du Nord, la communauté d'agglomération Valenciennes métropole, la Ville de Valenciennes - avec le concours des fonds européens Feder Interreg IV.

Gérard Hourbette

directeur - Art Zoyd Studios

Imaginez un mur de son vertical ou une étendue noire difficile ou une explosion sans début ni fin... Pur bruit ou bruit pur, tel un cataclysme ou l'annonce d'un cataclysme ou son résultat. Trois compositeurs, trois approches du Bruit pur comme un matériau malléable mais surtout comme un jalon d'une nouvelle musique aux antipodes de la tranquille « postmodernité »... Moderne, vous avez dit : moderne ? Et pur, vous avez dit pur ? Substance-essence ou substance versus essence (*ousia* en grec).

Ulrich Krieger — *Ragnar_2*. *Ragnar* est un travail en cours pour saxophone ténor et électronique live. « Ragnar Ragnarok » désigne en ancien nordique la bataille finale à la fin du monde. Chantre de l'« acoustique électronique », Ulrich Krieger utilise des sons qui paraissent électroniques alors qu'ils sont issus d'instruments acoustiques - ici le saxophone - parfois traités électroniquement, brouillant ainsi les frontières entre les champs de perception.

Kasper T. Toeplitz — *Eau Blanche*. « Flot, certainement. Force lente qui charrie des couches et des couches, superpositions comme fortuites, multiples du même. Bouillonnements qui laissent apparaître des bribes instrumentales - avant qu'une nouvelle vague ne les recouvre. L'incessant frotté des tams porte et génère le mouvement immobile, la lente mutation, l'accumulation. Les masses de clarinettes, de saxophones. Basses et theremins. Électronique. Mélanges d'harmoniques, de résonances, jusqu'à arriver à une saturation de l'audible, un quasi-aplat monochrome. La blancheur n'est pas celle du calme et de l'apaisement. »

Dror Feiler — *Ousia*. « La plupart de mes compositions sont construites selon un principe unique de forme. C'est une sorte de tapisserie du contradictoire, de nuages de sons calculés. La musique n'est jamais clairement définie, mais oscille constamment entre les différents niveaux de la composition. (...) Le résultat est "le bruit" comme forme, lequel est libre d'idées préconçues à propos de lui-même ou de son antithèse. »